MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

84 STRONY Gry Telewizyjne i Konsole

SECRET SERVICE

MARZEC (3/96)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 30 gr
23000 zł

33

STREET FIGHTER 2
historia postaci cz.1
anime i manga
konkurs

TOUCHE • GRAND PRIX MANAGER
BEAVIS & BUTT-HEAD •
ALLIED GENERAL •
DARK SEED 2
POLICE QUEST 5
WIPEOUT •
VIRTUAL KARTING
7 x PINBALL •
GETTYSBURG •
11th HOUR •
CYBERMAGE •
SHANNARA
inne...

TEKKEN

WORMS

TEST PRZYSTAWKI
JAGUAR CD

WORLD CIRCUIT RACING
WSZYSTKO CO DOTYCZY WYŚCIGÓW FORMUŁY 1 /POZA PROWADZENIEM SAMOCHODU!/
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Ta kompletna symulacja zarządzania stajnią wyścigową formuły 1 pozwoli Ci znaleźć się dokładnie tam, gdzie chcesz być – w punkcie newralgicznym dla sportu uznawanego za najbardziej ekscytujący, a zarazem najbardziej niebezpieczny; sportu, który angażuje sumy sięgające wielu milionów dolarów.
Przez 40 sezonów masz całkowitą kontrolę nad wszystkimi aspektami zarządzania zespołem wyścigowym Formuły 1 o liczącej się w świecie pozycji. Ty rozdajesz karty – decydujesz o wszystkim poczynając od kształtu własnego bolidu po zawieranie umów sponsorskich. Celem tej rozgrywki jest utrzymanie się na finansowym topie... i na torze.
grand prix MANAGER
MICROPROSE
TŁOCZENIA ADRENALINY CIĄG DALSZY...
WORLD CIRCUIT RACING
GRAND prix 2
MICROPROSE
Ta nie jest gra wyścigowa. To Ty w kokpicie, pędzący po torze Grand Prix z szybkością 200 mil na godzinę. Z dbałością o szczegóły rzeczywistości, tym razem wszystko jest prawdziwe. Ta gra odzwierciedla każdy aspekt prawdziwych wyścigów Grand Prix, wraz z przystosowaniem samochodów, jazdami próbnymi, sesjami kwalifikacyjnymi i wieloma innymi elementami związanymi z wyścigami Formuły 1.
Grand Prix 2 zostawia inne symulatory wyścigów na linii startowej. Jeżeli zawsze marzyłeś o udziale w prawdziwych wyścigach formuły pierwszej, zapnij pasy i gaz „do dechy".
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
IPS
TE I INNE WSPANIAŁE GRY, DOSTĘPNE W BOGATEJ OFERCIE FIRMY IPS COMPUTER GROUP
– U NAS KAŻDY ZNAJDZIE COŚ DLA SIEBIE! ZAPRASZAMY! –
Nasz adres: 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. (Tel. 642 27 66, 642 27 68)
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262 (Tel./fax: /0-3/ 175 39 72)
AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE CHAMPIONSHIP Licensed by FOCA to Fuji Television. Game © 1995 Geoff Crammond.
An Original Manual and Packaging © 1996 MicroProse.
The FIA Licence ensures that Grand Prix 2 is the true Formula One racing game.

PIERWSZA POLSKA GRA NA CD-ROM

NOWY TEENAGENT

cena 69zł

WSPANIAŁA GRA PRZYGODOWA

WSZYSTKIE POSTACIE MÓWIĄ

PO POLSKU!

Głosy podkładali między innymi:

ALEX, GULASH, MARTINEZ

OCENA SECRET SERVICE:

MIODNOŚĆ

95%

Jeżeli w środku lata dwóch facetów w płaszczach przeciwdeszczowych i kapeluszach nasuniętych na oczy porywa Cię bezceremonialnie sprzed akademika, to dzień naprawdę zapowiada się ciekawie...

Gra zawiera:

- ponad godzinę digitalizowanej mowy (całkowicie po polsku !)
- poprawioną w stosunku do wersji dyskietkowej grafikę
- ponad 40 minut ścieżki dźwiękowej nagranej w formie audio
- piosenkę TeenRap napisaną specjalnie do gry przez zespół duBONG

CD PROJEKT

Produkcja i dystrybucja CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa

tel./fax (0-22) 25 67 03, 25 82 62, 27-71-31

Lista punktów sprzedaży na str. 74

PC CD ROM

PRODUKT POLSKI

METROPOLIS software house

JUŻ W SPRZEDAŻY NA TERENIE CAŁEJ POLSKI

MENU

11th Hour 40
Advanced Civilization 54

Allied General 56

Battleground Gettysburg 58

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

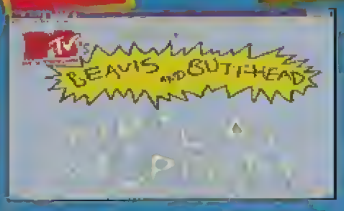
Zespół redakcyjny:
Paweł Chmielowiec, Andrzej Gwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Markowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiśniski

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Nakład 128.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-1261 w. 550 (godz. 9°°-16°°)
fax (0-22) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.



Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity 48
Charly the Clown 22

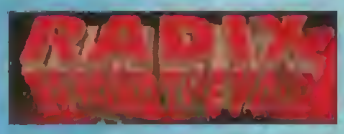
Comix Zone 30

Cybermage 36
Cyberstrip Poker 23
Dark Seed 2 42
Exile 18
Expect no Mercy 30
Fears 18
Full Tilt 51
Fun with 100 Words 22

Grand Prix Manager 32
Guardian 17

Hammer of the Gods 60
Impact 23
Knight Moves 24
Krętacz 17

Lion 30
MegaPack 3 28
MegaPack 4 28
Nowy Teenagent CD 29
Phantom Express 25
Pinball 400 50
Pinball Illusions 51
Pinball Obsession 50
Police Quest 5: SWAT 38
Prelude Pinball 50



Radix 22
Rest in Pieces 24
Royal Flush 51

Silent Steel 36

Shannara 34
Skarb Templariuszy 16
Splatt 24
Tang Chi 23

Thexder 25
Thomas Pinball 51
Too Fast for You 23

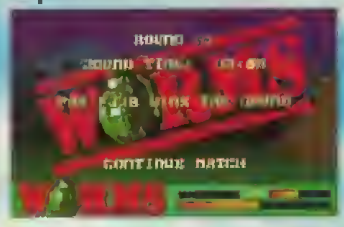
Torin's Passage 46

Touche 44
Tron 16

Turbo Trax 20

Virtual Karting 19

Warhammer 52
Wipeout 84



Worms 20

...

Gry TV i konsole 62
Hardware 69
Krusty Klub 22
Kombat Korner 26
Manga Room 81
Rzut Okiem 5

Mimo, że najciekawsze premiery odbędą się dopiero wczesną wiosną, to z uznaniem podkreślamy, że niemal każdy nowy produkt „popycha" całą branżę do przodu. Wydaje się, że większość wiodących firm ma już za sobą zarówno okres niemowlęcy, jak i lata przedszkolne, wkraczając obecnie w fazę ostrej rywalizacji na wysokim poziomie. Owocuje to oczywiście coraz lepszymi i ciekawszymi grami. Z tych zapowiadanych na pierwszą połowę roku najbardziej czekamy na HEART OF DARKNESS, MAGIC THE GATHERING, CIVILIZATION 2 oraz LANDS OF LORE 2. W międzyczasie powinny wyjść dwie znakomite gry z 3D-REALMS, DUKE NUKEM 3D i SHADOW WARRIOR. Z najświeższych zapowiedzi RPG warto wspomnieć o interesującym projekcie SILMARILS pod tytułem DEUS. Będzie to mamuci skok w porównaniu z ISHAR, wszystkie trójwymiarowe postacie składać się będą z wielokątów, będą mocno przypominać wojowników z FX FIGHTER. Oprócz tego pojawiła się sensacyjna informacja, że SIR-TECH zamierza wydać grę pod tytułem NEMESIS, będącą nawiązaniem do sławnej serii WIZARDRY. Tymczasem WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, drugi obok BETRAYAL AT KRONDOR role-playing wszechczasów, wydany został właśnie w wersji GOLD, z mnóstwem filmików i grafiką SVGA. Niecierpliwie czekamy, aż kompakt dotrze do Polski.

ALIEN VIRUS

FUNSOFT

Firma FUNSOFT zajmowała się dotąd przeważnie produkcjami zręcznościowymi. Ostatnio wpadł jej do głowy pomysł zrobienia przygodówki ALIEN VIRUS, gry trochę archaicznej w stylu, ale nie grzeszącej żadnymi wypaczeniami. Akcja dzieje się w opuszczonej bazie kosmicznej, musisz dowiedzieć się, co się tu wcześniej działo i w miarę możliwości ewakuować się z zagrożonego pokładu. W ALIEN VIRUS mamy do czynienia ze staranną grafiką w podwyższonej rozdzielczości, obrazki są statyczne, czasem pojawiają się pełnoekranowe scenki przerywnikowe. Klimat gry kojarzy się z BIOFORGE, zagadki z tytułami w stylu PANIC IN THE PARK, tudzież z działalnością firmy LEGEND ENTERTAINMENT.

BIG RED RACING

BIG RED SOFTWARE/DOMARK

Były już rajdy żelazniaków po zabawnie wyglądających trasach – MICRO MACHINES. Pomysł ten z płaszczyzny przeniesiono w przestrzeń trójwymiarową i tak w bólach zrodził się BIG RED RACING. Trasy szaleńczych zmagań przebiegają przez wertepy, skute lodem ostępy, tereny budowlane, albo wijące się rzeki. Wszystko po to, aby biorące udział w zawodach ciężarówki, traktorki, sześciokołowce i motorówki miały jak najwięcej utrudnień w dojechaniu do mety. Ważne, że trasy nie biegną po równinie, ale znajdziemy tu i pagórki i doły, w które można wpaść.

Akcja przekazywana jest za pośrednictwem rozlokowanych w różnych miejscach toru kamer, choć jeśli ktoś się uprze, to może ustawić widok z wnętrza prowadzonego pojazdu. Program, oferując wiernie odtworzone trójwymiarowe środowisko ma przy okazji zabójcze wymagania sprzętowe.

BLACK KNIGHT

FORMGEN/US GOLD

Symulatorów wychodzi tyle co kot napłakał, jednakże pozytywną dla pilotów nowiną powinno być, iż FORMGEN szykuje symulator F-18, BLACK KNIGHT: MARINE STRIKE FIGHTER.

Podajmy kilka dotyczących go szczegółów: aż 60 właściwych misji plus 8 treningowych, w których leci z nami instruktor, widzenie z kabiny obejmie pole od 20 do 25 mil, pojawią się łatwe w użyciu pociski ziemia-powietrze Maverick z możliwością śledzenia kamerą ich lotu ku celowi. Zawarta zostanie opcja tworzenia własnych misji, zaistnieje również możliwość filmowej rejestracji własnych lotów. Graficznie cudów na miarę EF2000 nie należy się spodziewać. Nawiasem mówiąc, to ten ostatni ma ponoć być wkrótce wykorzystany ze względu na swój wizualny realizm przez trenujących na sucho pilotów NATO. Ale dopiero, gdy pojawią się procesory szybsze od zbyt powolnych w tym przypadku Pentium 133.

BERMUDA SYNDROME

CENTURY INTERACTIVE/BMG/PC WINDOWS

Od czasu wydania FLASHBACK minęły trzy lata i dokładnie tyle czasu potrzebował jego ideowy sukcesor BERMUDA SYNDROME, by się narodzić. W tej zręcznościowej grze poruszamy się po tropikalnej dżungli, jaskiniach, wspinamy się po stromych szczytach, odwiedzamy starożytne świątynie – łącznie zawarte zostało ponad 250 lokacji, wypełnia je około 70 postaci i zwierząt. Animacja pterodatyli, tyranozaurów, brontozaurów oraz innych występujących w grze zwierząt prezentuje się znakomicie, będąc dobrze zintegrowaną z tłami. Bohater potrafi skakać, pływać, wspinać się, do dyspozycji ma nóż i dwururkę. Zwracają też uwagę wpadające w ucho forteplanowe kawałki oraz nieziemska, nieprawdopodobnie sugestywna grafika.

DAME WAS LOADED

DATAFLOW

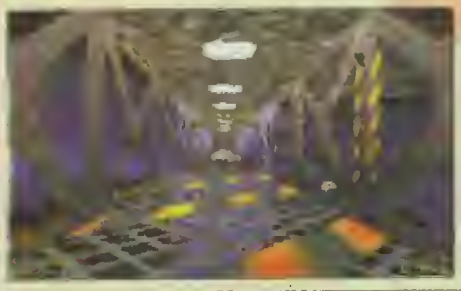
Stary wyga Scott Anger wie, że podstawową niedogodnością zawodu prywatnego detektywa jest, iż uganiając się za diamentami i zdradą małżeńską, często musi się zmierzyć z widokiem wycelowanej ku niemu lufy. Najświeższą taką sprawę zleciła mu Carol Klein, dama. W rozgrywającej

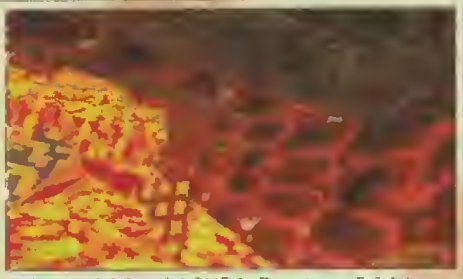
się w latach czterdziestych grze THE DAME WAS LOADED Scott musi odnaleźć pewnego zaginionego delikwenta, ledwo się tym zajmie, a akcja ruszy z kopyta, przy okazji obrodzi w trupy. Owa gangsterska fabuła rodem z amerykańskich „czarnych filmów" oznacza zabawę o podobnym charakterze co w produkcjach AMERICAN LASER GAMES. Sekwencje full motion video wypełniają dwa krążki CD. Wywodzący się z Australii autorzy obiecują humorystyczne akcenty, na pewno nie stanie się to bezmyślną rzeźnią.

DESCENT 2

PARALLAX SOFTWARE/INTERPLAY

Nie dość wam pomykania po ciasnych korytarzach w DESCENT? Autorzy mając przeczucie, że nie, przygotowują kolejne 30 poziomów pod nazwą DESCENT 2: COUNTERSTRIKE. Aż 18 nowych ras przeciwników strzec będzie tych rozległych domen, kolorystycznie o wiele bardziej urozmaiconych niż w części pierwszej. Pomiędzy etapami pojawią się filmiki, cały program będzie rzecz jasna pracował w rozdzielczości SVGA. Premiera oficjalnie zapowiedziana była na październik zeszłego roku, przełożona jednak została na wczesną wiosnę.



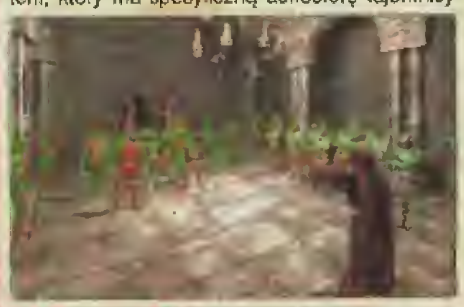


INTO THE SHADOWS

TRITON/SCAVENGER

O wschodzącej gwieździe pod tytułem INTO THE SHADOWS obszerniej wspominaliśmy trzy numery temu. Wiadomo, że program stanowić będzie mieszankę RPG, przygodówki i mordobicia. W jakich proporcjach znajdzie to odbicie w ostatecznym kształcie gry, jeszcze nie wiadomo. Pewne jest natomiast, że akcja rozgrywa się po części w terenie otwartym – głównie na flankach średniowiecznej warowni. W niektórych scenach na ekranie przebywać będzie naraz po kilkanaście postaci.

Gra powstaje siłami grupy SCAVENGER, znanej na PeCetowej scenie dzięki wysokim notowaniom produkowanych przez nią dem. INTO THE SHADOWS od samego początku jest produktem, który ma specyficzną atmosferę tajemnicy oraz powiew technicznych cudów. Nieinteraktywne demo w rozdzielczości VGA (zamieszczone m.in na naszym COVER CD 7) robiło wystarczająco silne wrażenie, które zostało spotęgowane opublikowaniem screenów w rozdzielczości SVGA! Jeżeli uda się utrzymać miodność na odpowiednim poziomie, to ITS ma szansę przyćmić większość gier „zawodowych" producentów. Wiosną owo cudo powinno dotrzeć wreszcie do sklepów.



CONQUEROR

IMPRESSIONS/SIERRA

SIERRA działa na różnych polach, ma w swoim składzie programistów dawnego IMPRESSIONS, więc coraz częściej będzie wypuszczać gry o zabarwieniu strategicznym. Bardzo ambitnym projektem miał stać się wydany niedawno CONQUEROR AD 1086. Wydawałoby się, że w grze jest wszystko

– sekcje 3D, turnieje rycerskie jak w niezapomnianej strategii sprzed lat DEFENDER OF THE CROWN, budowa miast a'la CAESAR. Wszystko to wygląda bardzo ładnie i co więcej, pracuje nawet pod DOS. Pierwsze opinie są jednak niezbyt pochlebne dla SIERRY, ponoć szwankuje miodność – za dużo tych wszystkich elementów gry.

ORION BURGER

SANCTUARY WOODS

Rasę przybyłych z innej galaktyki Zieleńców trzeba przekonać, że Ziemia nie jest dobrym żerowiskiem. Zieleńcy lubią przede wszystkim wcinać

hamburgery. ORION BURGER określić można jako skierowaną do młodszej części graczy komiksową przygodówkę w zwariowanym stylu. Sterownik zostanie maksymalnie uproszczony, zadań do wykonania nie będzie wcale aż tak dużo, podziwiać będzie można mnóstwo starannie animowanych skeczy. ORION BURGER pod wieloma względami daje się porównać z UNCLE ARCHIBALD francuskiej firmy COKTEL VISION. W dotychczasowym, charakteryzującym się niemal samymi poważnymi akcentami dorobku Amerykanów z SANCTUARY WOODS stanowi zaskoczenie.

QUAKE

ID SOFTWARE

Tak się złożyło, że o QUAKE piszemy w zasadzie po raz pierwszy, ale jakbyśmy wyczuli sytuację – gra miała ukazać się pod koniec 1995, teraz mówi się o przełomie kwietnia i maja. Zatem na razie lepiej nie wzmagać apetytów, zwłaszcza że konkurencja w postaci 3D-REALMS ma szansę już lada dzień przelicytować zapowiedzi ID SOFTWARE.

O QUAKE mówi się, że ma stanowić kolejny przełom w grach 3D. A co w nim takiego rewolucyjnego? Postacie potworów programiści tworzą inną metodą niż w DOOM, składać się one będą z wielokątów, dzięki czemu stłumi to dotychczasowe wrażenie płaskości. W osadzonym w klimacie fantasy QUAKE nie będzie towarzyszącej rozgrywce muzyki, a jedynie odgłosy. W komnatach i przestronnych salach zamków przez okna sączyć się będzie światło, kolumny rzucać będą cienie, choć zapowiadany na początku light sourcing (taki jak w FUTURE SHOCK i DAGGERFALL) nie zostanie zawarty w programie. Autor John Romero powiada, że większość tego, co się o QUAKE mówiło jeszcze pół roku temu, jest już obecnie nieaktualne. Produkt cały czas przechodzi kolejne fazy transformacji. A czy w rzeczywistości będzie dla DOOM tym, czym był DOOM dla WOLFENSTEIN – tego nikt nie wie. ID SOFTWARE musi się spieszyć, bo konkurencja nigdy jeszcze nie była tak blisko.

RISE OF THE ROBOTS 2

MIRAGE

Im więcej wody upływa w rzekach, tym coraz więcej ludzi przyznaje, że RISE OF THE ROBOTS było dużym rozczarowaniem (ang. crap). Przyznali to również sami autorzy, którzy ze skruchą mówią, że pomysł, aby w turnieju walczyć można tylko jedną postacią, był idiotyczny. Nie przeszkodziło im to jednak zgarnąć sterty pieniędzy, by kontynuować projekt. W RISE 2 RESURRECTION (nota bene taki sam podtytuł posiada CYBERIA 2) do zawodów przystąpi aż 28 blaszanych gości, 10 z nich będzie ukrytych. Kilka płaszczyzn tła, znacznie poprawiona sztuczna inteligencja robotów to obiecywane cechy nowej produkcji. Demo nie szokuje, postacie mimo że wykonane są starannie, poruszają się topornie (jakby jeździły na wrotkach). Na szczęście każdy z nich ma stosunkowo bogaty repertuar ciosów. Z pewnością produkt będzie lepszy niż pierwotny RISE OF THE ROBOTS, ale czy to wystarczy by stać się przebojem?

Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU

Na podstawie wydarzeń minionego miesiąca możemy wyrazić uznanie coraz sprawniej działającym polskim firmom dystrybucyjnym. To już nie te czasy, kiedy gry ukazywały się z półrocznym poślizgiem – teraz zdarzają się nawet premiery wcześniej niż na Zachodzie! Na uznanie zasługuje także to, że mimo dziesiątkami pojawiających się nowych tytułów, firmy starają się utrzymywać w sprzedaży jak największą liczbę gier, niezależnie od ich wieku. I jeszcze jeden optymistyczny sygnał – coraz więcej będzie pełnych lokalizacji, tj. gier całkowicie spolszczonych!

■ Tak naprawdę to sukces nierzadko idzie w parze z porażką, o tych jednak staramy się zbyt długo nie pamiętać. Najważniejsze jest, że po kilkunastu trudnych miesiącach polski rynek zaczyna krzepnąć, a firmy obrastać w piórka. Tym samym już niedługo skończy się taryfa ulgowa, jaką od dawien dawna stosujemy w odniesieniu do „zielonych" na tym rynku. Wszystkim życzymy jak najlepiej, trzymamy kciuki za powodzenie i obiecujemy dostrzec każdy sukces i wypunktować każdą wpadkę. Po to jesteśmy.

■ Jak poinformował duet IPS/LICOMP, szykowana jest polska wersja anty-role-playing DUNGEON KEEPER firmy BULLFROG. O grze pisaliśmy już kilkakrotnie w Rzucie Okiem, tym razem wyrażamy uznanie za odwagę wzięcia na barki ciężaru tej mozolnej pracy. Na zachwyty przyjdzie czas, gdy KEEPER ukaże się na rynku.

■ Za sprawne i przebojowe działanie musimy uhonorować firmę MIRAGE. Chodzi o TIME GATE, nieformalną czwartą część ALONE IN THE DARK, występującą też pod nazwami KNIGHT'S CHASE i SECRET DU TEMPLIER. Rodzima firma MIRAGE doprowadziła do tego, że gra ukazała się w Polsce kilka tygodni wcześniej, niż INFOGRAMES wydał ją na Zachodzie. Tylko kto o tym wiedział? Tajemnica tajemnicą, ale szkoda, że zabrakło promocji we właściwym momencie.

■ Idąc za ciosem, od razu druga sprawa związana z MIRAGE. Otóż firma przygotowuje polskojęzyczną wersję przygodówki TOUCHE (opis w bieżącym numerze). Czy ścieżka dialogowa będzie też spolszczona – jeszcze nie wiemy. Obiecujemy wrócić do tematu, jak tylko gra trafi do sklepów.

■ Do trzech razy sztuka. Tym razem jednak fanfary, a raczej gitarowe riffy zespołu Closterkeller. Ale nie na czyjąś cześć, tylko po prostu na nowej płycie, która oprócz albumu muzycznego będzie interaktywną historią zespołu – czymś na wzór zachodnich serii INTERACTIVE z Prince'm czy Gabrielem. Płyta będzie przeznaczona do PC, prawdopodobnie będzie pracować pod Windows. Część komputerową opracowali rodzimi specjaliści z MIRAGE.

■ Mimo modnie walkowanego tematu Amigi i jej kłopotów rynkowych, sytuacja się nie pogarsza, a wręcz przeciwnie. Zachód produkuje nowe gry, które pracowicie ściąga do Polski firma MARKSOFT. Związane z Amigą firmy L.K. AVALON i TWIN SPARK SOFT wydają kolejne tytuły własnej produkcji – wszyscy działają pełną parą. Brak tylko sprawdzonych danych co do nowego modelu A1200, który gdzieniegdzie jest podobno do kupienia.

■ Firma YOUNG DIGITAL POLAND ogłosiła szeroko zakrojoną akcję zwalczania pirackich kopii programu EUROPlus+, pojawiających się na dyskach CD-R.

■ Gdańska firma SEVEN STARS we współpracy z warszawską MARKSOFT przygotowuje PeCetowe wersje gier MENTOR i EKSPERYMENT DELFIN. Obie będą pracowały w trybie SVGA.

■ Szykują się kolejne targi – poznański Infosystem (14–17 kwietnia). Uchylamy rąbka tajemnicy, że w ramach targów ma odbyć się niesamowita impreza poświęcona grom, o roboczej nazwie LABIRYNT. Swoim rozmachem prawdopodobnie zdyskontuje ona wszystkie dotychczasowe „targi". Niewykluczone, że i my przyłożymy do tego rękę.

RUINS

3D REALMS/US GOLD

Byłeś uczciwie zarabiającym na chleb archeologiem, zanim skierowano cię do Egiptu. Na miejscu prace wykopaliskowe doprowadziły cię do odkrycia kolebki tajemniczych bogów. To oni cztery tysiące lat temu zbudowali piramidy, by chroniły Ziemię pierścieniem niewidzialnej energii. Teraz bogowie powracają, by przejąć na własność utracone w przeszłości królestwo. A że dowodzona przez boga śmierci Anubisa armia składa się

w większości z mumii, jaszczurów i umarlaków, nie masz wyboru, musisz stanąć z nimi w szranki.

DUKE NUKEM 3D w momencie gdy to czytacie, powinien już rządzić na rynku. W dalszej kolejności

ze stajni dywizji APOGEE, 3D-REALMS, mają wyjść zapowiadane już przez nas SHADOW WARRIOR oraz BLOOD. Na sam deser zostawiona została produkcja być może jeszcze ciekawsza niż wszystkie poprzednie. Mowa o RUINS: RETURN OF THE GODS. Owa gra wykorzystuje Build 3D Engine, różni się natomiast od poprzedników sceneriami (pełne malowideł i rzeźb korytarze piramid) oraz tym, że bogaty bestiariusz zawiera znane z kart historii egipskie bóstwa. Oddajmy głos jednemu z autorów projektu: „Oczywiście w przypadku RUINS naturalne są porównania z DOOM, tylko że my zawarliśmy mnóstwo unowocześnień, jak możliwość patrzenia w górę i dół, poruszania się w grze różnorakimi pojazdami. Oprócz tego zaimplementowaliśmy efekty świetlne, półprzezroczyste powierzchnie, połączone ze sobą w pionie systemy komnat, spiralne schody". Dodajmy, w RUINS będzie można fruwać, o swobodnym pływaniu pod wodą (gdzie widzisz nawet wypuszczane przez siebie bąbelki powietrza) nawet nie wspominając. Zapowiada się na bardzo niebanalną grę, jedną z tych opóźniających premierę QUAKE. W ostatniej chwili dotarła niepotwierdzona wiadomość o zmianie tytułu RUINS na POWER SLAVE.

TENTH PLANET

BETHESDA/US GOLD

Dotychczas astronomowie dzięki swym teleskopom odkryli w Układzie Słonecznym osiem planet, wraz z Ziemią daje to dziewięć planet. Pomysłodawcy z BETHESDA poszli myślami jeszcze dalej i przygotowują scenariusz gry, w którym tajemnicza dziesiąta planeta zostaje wreszcie dostrzeżona. To ona ma być odpowiedzialna za większość katastrof ludzkości, uzna-

wanych dotąd za naturalne. Pierwszy wysłany przez Ziemian zwiad przynosi rewelacyjne wieści, że na owej dziesiątej planecie (obecnie roboczo nazwanej Wulkan) bujnie kwitnie życie...

TENTH PLANET to trzeci po TERMINATOR: FUTURE SHOCK i mającym wyjść lada moment ELDER SCROLLS: DAGGERFALL tytuł planowany przez BETHESDA na bieżący rok. Na wykonanie czeka wiele misji w przestrzeni kosmicznej. Jako ciekawostkę podaje się, że niektóre pojazdy będą posiadały największe w całej historii gier komputerowych wymiary. Trzeba przyznać, że wszelakie rodzaje statków kosmicznych zo-

SILENT HUNTER

SSI/MINDSCAPE

Zrealizowany z wielkim przywiązaniem do realizmu SILENT HUNTER jest symulatorem łodzi podwodnej z czasów II Wojny Światowej. Na opłynięcie czekają 3 miliony mil kwadratowych Pacyfi-

stały przygotowane nadzwyczaj starannie – najpierw rozrysowali je na kartonie zawodowi graficy, zawarli mnóstwo detali, które w dużej mierze udało się potem przenieść na ich komputerowe odpowiedniki. Nie wiadomo tylko, czy firma zdecyduje się na pozostawanie grafiki VGA, co staje się pomału przeżytkiem. Dysponując wydajnym X-Gine – trójwymiarowym systemem graficznym implementowanym w ich każdej nowej grze, mogą pozwolić sobie na łatwe przeniesienie akcji w wysoką rozdzielczość. Ale czy wystarczy wtedy mocy obliczeniowych Pentium, by zachować płynną i szybką akcję? Na te oraz wiele innych pytań już niedługo znajdzie się odpowiedź, bowiem w zapowiedziach jest cała seria gier, które BETHESDA od dłuższego już czasu konsekwentnie opóźnia.

ku, ważną cechą gry jest arcydokładne odtworzenie linii brzegowych kontynentów. Aby gracz wczuł się w realia wojny, przygotowanych zostało sporo archiwalnych filmików. Przy produkcji jako konsultant uczestniczył człowiek, który pół wieku temu pływał na podobnym jak w grze sprzęcie. SILENT HUNTER ma ogromne szanse stać się lepszym od ACES OF THE DEEP i nawiązać do chlubnej tradycji legendarnego przeboju z czasów ośmiobitowych, SILENT SERVICE.

STEEL PANTHERS

SSI/MINDSCAPE

Kolejna strategia ze STRATEGIC SIMULATIONS INCORPORATED z tradycyjnym podziałem na tury i heksagonalną planszą nosi nazwę STEEL PANTHERS. Niewiele można powiedzieć o tym produkcie ponad to, że na początku każdej misji dysponuje się pewnym zasobem pieniędzy, dzięki ich sile werbując oddziały swej armii. Poza tym produkt ten można uznać za bardziej niż standardowy. W swojej kategorii konkurować będzie z opisywanym w bieżącym numerze ALLIED GENERAL i wcześniejszym PANZER GENERAL.

Witam w kąciku poświęconym nowościom i zapowiedziom na Amigę. Tym razem udało się zebrać jeszcze więcej informacji, zarówno z rynku polskiego jak i zachodniego. Tytułów jest sporo, o przekrojowej tematyce i różnorakiej młodności. Zauważam powoli tendencję do relatywnie mniejszej ilości gniotów wydawanych przez polskich wydawców. Tak trzymać!!!

BREATHLESS (FIELDS of VISION/3 dyski/AGA HDD)

Miesiąc temu sygnalizowaliśmy o prawdopodobieństwie ukazania się tego tytułu. Pierwsze wrażenia po kontakcie z grą są przyzwoite, szczególnie na punkcie bardzo dobrej grafiki, dotychczas charakteryzującej się olbrzymimi pikselami przy doomowatych produkcjach. Tu ten problem jest rozwiązany za sprawą świetnie konfigurowanych preferencji i zastosowaniu szybkiego kodu.

CEDRIC (ACATRAZ/6 dysków/ECS HDD)

Producentami okazali się być twórcy wspaniałego pięciodyskowego dema ODYSSEY. Swoje nietuzinkowe umiejętności wykorzystali przy spreparowaniu obszernej platformówki zawierającej mnóstwo elementów przygodowych. Gra charakteryzuje się wysoką szczegółowością i systemem grania podobnym do tego z SHADOW OF THE BEAST.

CLUB&COUNTRY (2 dyski/ECS HDD)

Jest dość przeciętnym managerem piłkarskim, posiadającym potężnie rozbudowane opcje, ale bez krzty miodności i przysłowiowego wilczego pazura.

GLOOM DELUXE (BLACK MAGIC/2 dyski/68020+/HDD)

Poprawiona grafika, współpraca z kartami graficznymi (np. cybergraphics), uruchamia się na wszystkich Amigach (ECS), posiada opcję korzystania z i-glasses (test i-glasses opublikujemy już w następnym numerze).

HILLSEA LIDO (VULCAN SOFTWARE/2 dyski/ECS)

To taka hybryda z cyklu zarządzania ośrodkami rozrywkowymi, nastawionymi na wyduszenie każdego grosza w subtelny sposób od spragnionych wrażeń turystów.

ODYSSEY (AUDIOGENIC/2 dyski/ECS HDD)

Interesująca platformówka upstrzona elementami zręcznościowymi i przygodowymi. Główny bohater eksploruje archipelag wysp w celu odnalezienia magicznego przedmiotu. Dobra grafika i dźwięk to atrybuty tej interesującej pozycji.

PLAYER MANAGER 2 EXTRA (AMCO/4 dyski/AGA)

Jest to zwykły PLAYER MANAGER 2 (opis w SS'28) rozwinięty o kilka ciekawych opcji i z poprawioną grafiką.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96 (SENSIBLE SOFTWARE/AGA, ECS)

Genialna piłka nożna w wydaniu z uaktualnionymi składami i rozgrywkami, nieznacznie poprawiona szata graficzna i usprawniona animacja. Różnice kosmetyczne nie do zauważenia dla kogoś, kto spędził przy tej grze mniej niż 1000 godzin.

SUPER LOOPZ (AUDIOGENIC/1 dysk/AGA HDD)

Ciekawa gra logiczna przeznaczona dla ludzi lubiących mocno wytężać szare komórki, dużo zabawy, dość wysoki poziom trudności, świetna pamięć wymagana, idealny trening dla uczestników różnych teleturniejów.

XTREME RACING (SILLTUNNA SOFT/3 dyski/AGA HDD)

Bardzo interesujące wyścigi z teksturowaną grafiką podobną do tej z VIRTUAL KARTS, przełączanie kamer z widokami również wzorowane na VK. Trasy są zdecydowanie lepsze, bardziej rozwinięte i urozmaicone. Możliwość grania w 8 osób (po 4 na Amigę) naraz, bez obniżenia jakości zabawy i miodności.

WHEEL SPINN (BLACK LEGEND/5 dysków/AGA,ECS)

Świetne wyścigi samochodowe oparte na motywach ze SKIDMARKS ze zdecydowanie lepszą szatą graficzną. Dużo torów i rodzajów zawodów, dodana opcja zarabiania pieniędzy umożliwiająca obkupowanie się w dodatkowy ekwipunek.

ZEEWOLF 2 (BINARY ASYLUM/1 dysk/ECS)

W przypadku świeżego i oryginalnego pomysłu, który odniósł komercyjny sukces doczekaliśmy się drugiej części równie dobrej, nieznacznie zmienionej i poprawionej.

I na koniec błyskotka sprzętowa. Niedawno pojawiła się na rynku karta turbo **Blizzard 1260** posiadająca procesor Motorola 68860 z zegarem taktowanym 50 MHz, przeznaczona do Amigi 1200. Efektem jest działanie Amigi z szybkością wichru. Najwolniejsze gierki chodzą teraz jak burza (cena ok 1300 DM).

WATCHTOWER

OTM/LUTY/A1200

Firma OTM coraz śmielej atakuje Amigowe poletko, wypuszczając strzelaninę podobną do znanego z ośmiobitowców COMMANDO. Napisałem o jej zasadniczych cechach w zeszłym miesiącu, teraz jeszcze kilka szczegółów. Będzie co podziwiać i do czego strzelać! Zasada gry jest prosta: strzelać ile wlezie, latać z karabinu do wszystkiego co się rusza bez względu na to czy ma dwie nogi, czy może już tylko pełzać. Na sześciu rozbudowanych poziomach nie brakuje celów!!! Autorzy polecają granie w dwie osoby.

Co nowego w OTM?

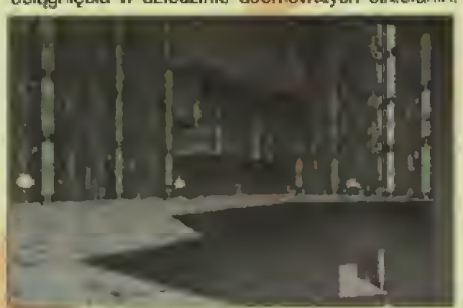
ATROPHY – marzec '96
VIRTUAL RALLY – maj '96
VIRTUAL KARTING DE LUXE – czerwiec '96
QP TENNIS – czerwiec '96
XP8 – czerwiec '96

Co słychać w TEAM 17?

Po perturbacjach związanych z przejęciem TEAM 17 przez OCEAN, nowe pozycje wydawane bądź przygotowywane przez tę firmę na Amigę stanęły pod wielkim znakiem zapytania. Na szczęście ten stan rzeczy okazał się tylko zwykłą plotką, którą najlepiej dementują przebogate zapowiedzi na Amigę w roku 1996. Pełną listę tytułów postaramy się zamieścić w niedługim czasie. Na razie firma święci olbrzymi sukces, jakim jest niewątpliwie sprzedanie do końca stycznia ponad 50.000 egzemplarzy WORMS i 15.000 egzemplarzy ALIEN BREED 3D (w wersji na Amigę).

Poza tym firma wydała ostatnio ciekawą przygodówkę SPERIS LEGACY, zajmującą 4 dyskietki i przeznaczoną na komputery z kośćmi AGA. Nie jest to jednak klasyczna przygodówka obsługiwana myszką. Zbliżona jest bardziej do widzianej od góry VALHALLA, jednak charakteryzuje się ona lepszym wykonaniem. Postać sterowana jest joyem.

Zostaliśmy ostatnio zdezorientowani ze względu na zamieszanie powstałe wokół następcy ALIEN BREED 3D. Z ostatnich wieści i screenów zaczerpniętych u źródeł wynika, że kontynuatorem sukcesu ma być ALIEN BREED 2 – THE KILLING GROUNDS. Co z AB SPECIAL EDITION? – nie wiadomo! Prawdopodobnie zmienił się tylko tytuł, chociaż oprawa graficzna zdecydowanie różni się od poprzednika. Autorzy zapowiadają wydanie AB 2 w kwietniu. Tytuł ten ma zmiażdżyć dotychczasowe osiągnięcia w dziedzinie doomowatych strzelanin.



Nawet rewelacyjny BREATHLESS ma nie mieć szans w rywalizacji o miano najlepszej strzelaniny 3D. AB 2 posiada świetną teksturowaną grafikę, konfigurowaną w zależności od szybkości sprzętu. Wyeliminowano przerośnięte piksele oraz mate okienko i poprawiono engine, znacznie zwiększając szybkość działania programu.

Nowości z polskiego rynku

Do sprzedaży trafiły następujące produkty firmy L.K.AVALON:

SKAUT KWATERMASTER – Przygodówka wydana wcześniej na PC.

MEGABLAST (1 dysk/ECS) – Świetna zręcznościówka nawiązująca do cudownego DYNA BLASTER. Bardzo dobra grafika, do 6 graczy w jednej połyczce, świetna zabawa.

Tytuły przygotowywane przez MIRAGE, kończone lub w fazie testów.

STEEL WORLD – Przygodówka z ręcznie malowaną grafiką. Grę tworzyło podobno 10 osób. Ma ona przyjazny interfejs użytkownika, ładną nastrojową muzykę.

INTERCALARIS – Doomowata strzelanina 3D z wieloma renderowanymi i digitalizowanymi wstawkami oraz myślącym przeciwnikiem.

COLONY FALL – Strategia z elementami zręcznościowymi i ekonomicznymi – wydobywasz surowce, budujesz fabryki, jednostki militarne, prowadzisz wojny z konkurentami; podobieństwo do staroszkolnej DUNE.

MISTRZ POLSKI MANAGER '96 (4 dyski) – Ciekawy manager piłki nożnej z ładną grafiką i rozbudowanymi opcjami połączonymi z mnóstwem danych statystycznych. gratka dla miłośnika footbolu lubującego się w szczegółowym i kompleksowym potraktowaniu tematu; wersja gotowa, cały czas poprawiana.

ROCKSTAR (2 dyski) – Świat showbiznesu, wielkich pieniędzy i pięknych kobiet w zasięgu ręki za sprawą managera zespołu rockowego. Gra charakteryzuje się oryginalną grafiką i pomysłowością w tworzeniu zasad i scenariusza.

SUPER TAEKWONDO MASTER – TAEKWONDO MASTER zelektryzował rzesze fanatyków mordobić, nawet Gulasha. Dlatego w przygotowaniu jest nowa wersja ze zmienioną oprawą graficzną, nowymi scrollowanymi tłami i usprawnionymi procedurami.

PINBALL – W planach firmy jest już od dawna pinball o roboczym tytule PINBALL. Całkiem ładnie wyglądają projekty graficzne stołów.

Produkty przygotowywane przez SEVEN STARS.

ALFABET ŚMIERCI (Amiga 500/1200) – gra przygodowa z digitalizowaną grafiką, przygotowana w dwóch oddzielnych wersjach na różne modele Amig.

PISARZ 3.0 (Amiga 1200) – nowoczesny edytor tekstu, z wieloma rozwiniętymi opcjami i programami wspomagającymi.

Firma poinformowała, że od grudnia 1994 do lutego 1996 sprzedała 7.5 tys. egzemplarzy KAJKO I KOKOSZ, w tym 2580 szt. wersji PC, reszta na Amigę. Gratulujemy!

H. P. LOVECRAFT

That is not dead which can eternally lie
And with strange aeons even death may die
Necronomicon, Abd al-Hazred

Wielu konserwatystów twierdzi, iż gry komputerowe ogłupiają. Ba, nawet, że robione są przez kompletnych idiotów, którzy nie doszli w życiu do niczego. Za pewnik uznali też fakt, iż pomysły scenariuszy gier oparte są w większości na tanich, nic nie wartych tandetach. Tu warto powiedzieć STOP. Coś nie tak.

Nazwiska ROGER ZELAZNY, TERRY PRATCHETT, EDGAR ALLAN POE, HOWARD PHILLIP LOVECRAFT to nazwiska niewątpliwie kojarzące się z rasową zabawą. Konserwatyści, słuchacie? Otóż, wielu potentatów na rynku komputerowej rozrywki wzoruje się na dziełach wwym. mistrzów. Oto przykłady: INFOGRAMES – seria ALONE IN THE DARK, SHADOW OF THE COMET, PRISONER OF ICE; PSYGNOSIS – DISCWORLD. Przejdę jednak od razu do rzeczy.

14 marca przypada 59. rocznica śmierci jednego z najgenialniejszych (jeżeli nie najgenialniejszego) pisarzy, HOWARDA PHILLIPA LOVECRAFT'A. Człowieka, którego pomysły uczyniły INFOGRAMES bogatym koncernem, a wielu czytelników szczęśliwymi...

Przez 46 lat swego trudnego życia, H.P.L. stworzył ponad 60 opowiadań, niezliczone ilości artykułów i esejów, setki poematów, napisał blisko 100.000 listów. W swej twórczości nawiązywał do urojonej przez siebie tzw. MITOLOGII CTHULHU. Nie nadał jej może wyraźnych kształtów, nie uwydatnił genezy, nie uczynił tego co w większości mitologii jest podstawą, ale przecież nie tworzył jej setki lat, nie miał możliwości uaktualniania jej pod wpływem całych pokoleń innych ludzi, co miało miejsce np. w przypadku mitologii greckiej. Czytając opowiadania, powieści lub poematy Mistrza czytelnik styka się z potworami pochodzącymi z innych wymiarów, głębin lub wysokich gór. Howard nadawał im kształty ośmiornicopodobnych, rybiopodobnych lub nietoperzopodobnych; wydaje się to co prawda dość banalne, ale w swych dziełach H.P. potrafił wytworzyć Klimat przez duże K. Do końca śledzenia losów bohaterów opowiadań czytelnik nie był pewien, czy to co przeczytał miało miejsce jedynie na wyblakłych stronach, czy też naprawdę? Tak przynajmniej było ze mną po przeczytaniu bluźnierczego ZEWU CTHULHU (Czytelnik, 1983) – nie mogłem opanować drżenia...

Lovecraft był dziwnym człowiekiem — już od urodzenia cierpiał na chroniczną chorobę nerwową, która nie pozwoliła mu na uczęszczanie do szkoły. Mimo tego mały Howard namiętnie „pożerał" książki i swą pierwszą powieść napisał w wieku sześciu lat. Traktowała ona o istotach ze świata marzeń sennych. Od dzieciństwa nękały bowiem go ohydne koszmary.

Za życia Lovecraft nie odnosił specjalnych sukcesów. Jego opowieści, nawet takie jak ZEW CTHULHU uznawany dziś za klasyk, publikowane były na łamach pisma WEIRD TALES dość nieregularnie. Był naukowcem i filozofem — posiadał nietuzinkowy umysł i ogromne zdolności, jego przyjaźń zmieniła wielu ludzi znających go za życia. Mimo nie najlepszego stanu zdrowia (alergia na chłód, morskie jedzenie) wiele podróżował. Miał na to fundusze, gdyż utrzymywał się z fortuny rodzinnej. Odwiedził wiele miejsc, które poruszyły jego serce i posłużyły jako natchnienie do jego dzieł (Nowy Orlean, Quebec, Filadelfia, Salem). Zmarł w prawie całkowitym zapomnieniu. Powodem śmierci był złośliwy rak i choroba Bright'a.

Doceniony został dopiero teraz, prawie sześćdziesiąt lat po śmierci

Twórczość „samotnika z Providence" przeżywa renesans. Nazwisko Mistrza znane jest lepiej niż kiedykolwiek wcześniej. Jego dzieła poznawane są na nowo – dzięki grom komputerowym, książkom, filmom, potrafią przybliżyć pradawne rytuały i koszmarne światy.

Maciej Ogiński

Aloha! Internet!

From: secserv@polbox.com.pl
TO: Everyone

Cześć! Dziś krótko, za to konkretnie.

Przepraszam wszystkich korespondentów za opóźnienia w odpisywaniu na listy w lutym. Niestety nie opanowałem jeszcze sztuki bywania w dwu miejscach na raz, ale pracuję nad tym.

Dotarło kilka listów z pytaniami o rzeczy fundamentalne: jak się podłączyć do I-netu, jaki trzeba mieć komputer, ile to kosztuje... Odpowiedzi są krótkie: Do Internetu można podłączyć się w zasadzie każdym komputerem. PC, Amiga, Atari ST, nawet C-64 – o tych wiem na pewno. Aby wejść do Internetu należy skontaktować się z lokalnym providerem (firmą udostępniającą połączenie z Internetem) i wykupić konto. Pełne konto w chwili obecnej kosztuje od ok. 100 zł wzwyż, przy czym możliwe są różne konfiguracje z limitami transmisji i bez. Konto wyłącznie pocztowe (tylko e-mail) kosztuje znacznie taniej. Oprogramowanie składa się z dwóch „części" – po pierwsze programu do połączenia się z BBS'em naszego provider'a (niech ktoś wymyśli jak to tadnie nazwać po polsku) i odpalenia protokołu TCP/IP. Po drugie, z garści programów obsługujących różne usługi Internetowe: WWW, Gopher, e-mail itp. Można sobie skompletować oprogramowanie czysto shareware'owe, lub zakupić komercyjny pakiet (zawierający wszystkie potrzebne programy) u providera. Jeśli chodzi o sprzęt to modem powinien mieć szybkość 14.400 lub 28.800, najlepiej dobrej marki (Zyxel, Hayes, US Robotics). Co prawda modem 28.800 kosztuje sporo drożej ale za to oszczędza się połowę opłat za telefon!

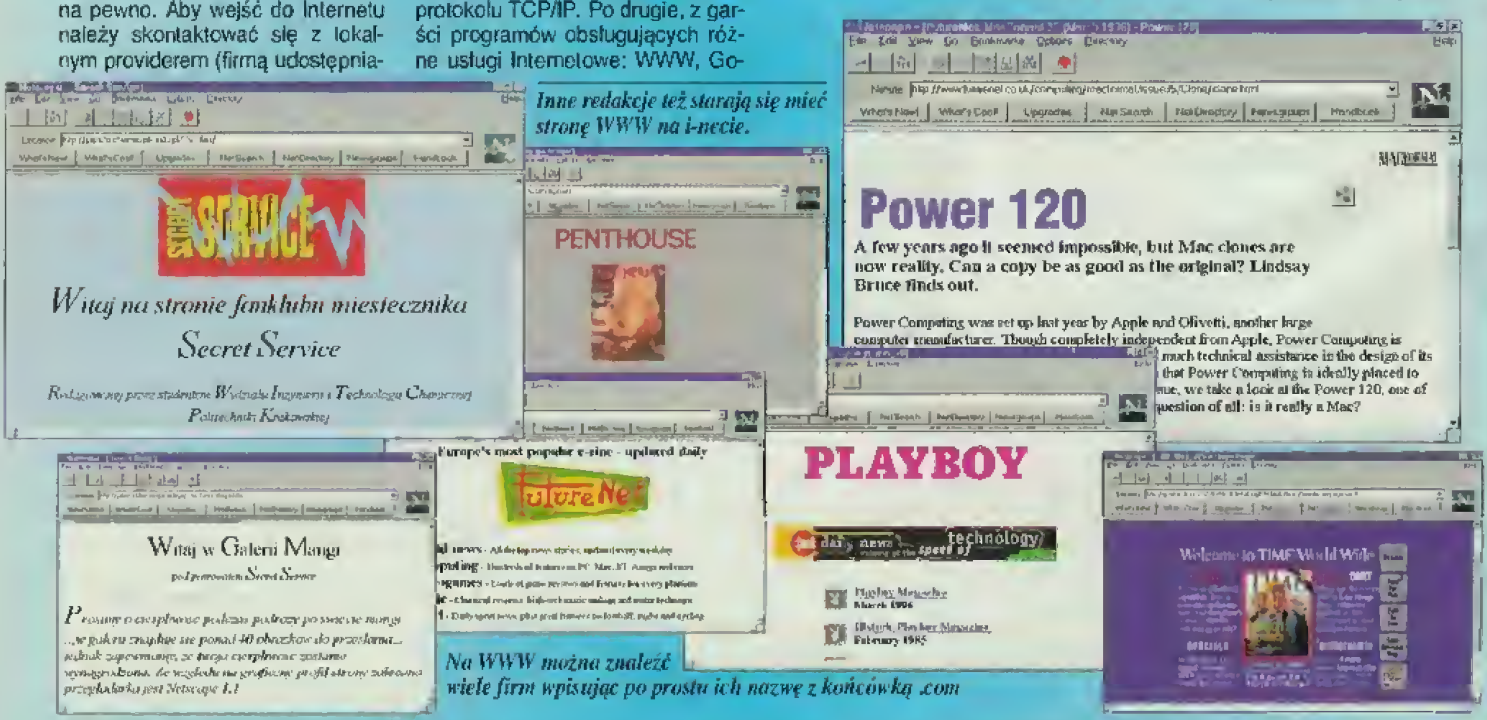
Witia Kruglej

PS. TRAGEDIA!!!! W poprzednim numerze chochlik drukarski tak nam namącił, że wydrukowaliśmy błędny adres strony WWW naszego fan-clubu. Miał miejsce czeski błąd – przestawienie członów adresu. Osoby spostrzegawcze zauważyły, że prawidłowy: **http://pipeta.chemia.pk.edu.pl/~ss-fan** był na obrazku strony.

Przepraszam też Wydział Inżynierii i Technologii Chemicznej PK za przekręcenie nazwy.

Wszystkiemu winny Witia

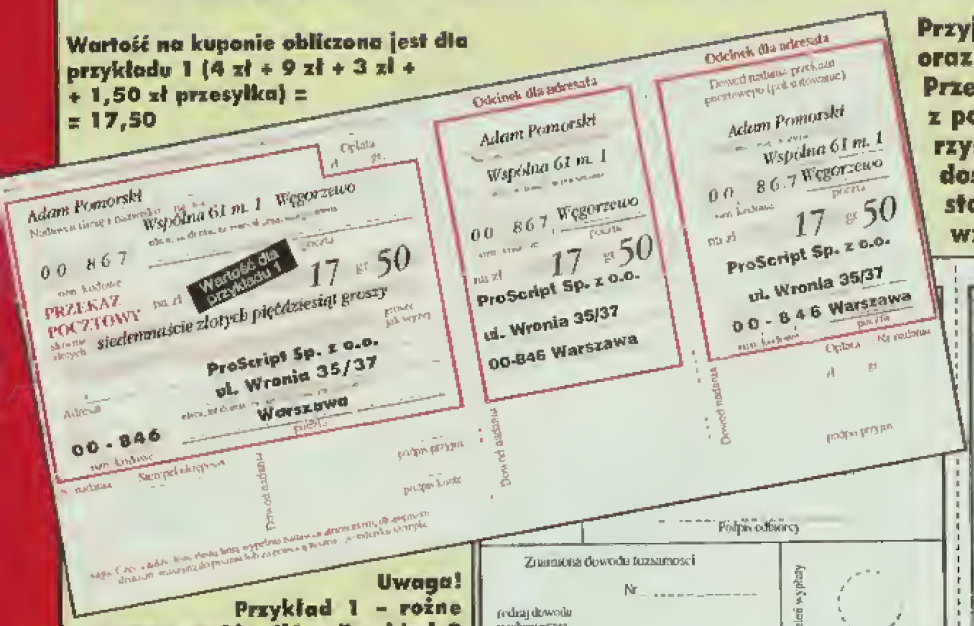
Inne redakcje też starają się mieć stronę WWW na i-necie.



HTTP://Pipeta.chemia.pk.edu.pl/~ss-fan

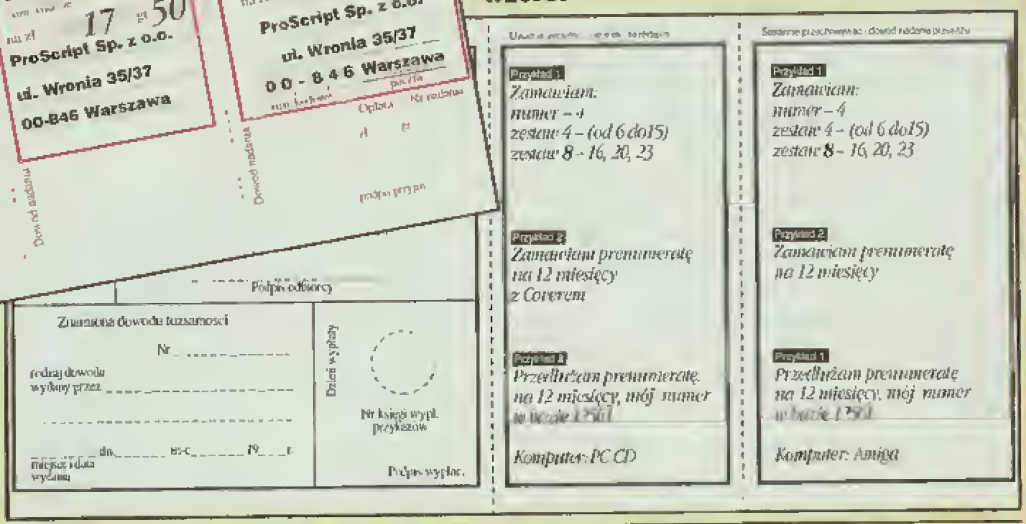
PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + + 1,50 zł przesyłka) = = 17,50



Uwaga!
Przykład 1 – rożne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 – osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę.
Prosimy zawsze podawnć typ komputera oraz czy prenumerata ma być z Coverem.

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę oraz archiwalne numery SECRET SERVICE. Przed wypełnieniem prosimy zapoznać się z podanymi niżej warunkami. Prosimy o korzystanie z kuponów przekazów pocztowych dostępnych w Urzędach. Należy je bardzo starannie wypełnić wg podanego obok wzoru.



Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę odczytaną z odpowiedniej tabelki (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. Należy KONIECZNIE ZAZNACZYĆ RODZAJ PRENUMERATY I TYP KOMPUTERA.

W przypadku zamawiania archiwaliów, NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

WSZELKIE REKLAMACJE są przyjmowane w redakcji tylko telefonicznie, pod numerem (0-22) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

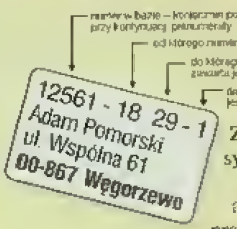
MOŻLIWE JEST RÓWNIEŻ ZAKUPIENIE ARCHIWALIÓW I ZAPRENUMEROWANIE BEZPOŚREDNIO W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Zamówienia należy składać do 15 marca!
Realizacja prenumeraty od kwietnia.

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.



Znaczenie symboli na naklejce adresowej prenumeraty

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

PRENUMERATA

Możliwe jest zaprenumerowanie numeru „z coverem" albo bez. Prenumerata „bez covera" może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Prenumerata „z coverem" może zostać zawarta tylko na 12 numerów. Zastrzegamy się, że cover nie będzie co miesiąc i że będzie częściej w wersji PC. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania. Dotychczasowi prenumeratorzy nie muszą nic dopłacać. Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty „bez coveru"

3 miesiące	–	9,90 zł
6 miesiące	–	19,80 zł
9 miesięcy	–	29,70 zł
12 miesięcy	–	39,60 zł

cena prenumeraty „z coverem"
12 miesięcy – 49,60 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

Z przyczyn technicznych nie jesteśmy w stanie wydawać cover dyskietki co miesiąc. Jako rekompensatę będziemy co pewien czas wydawać cover CD, w zastępstwie klasycznych trzech dyskietek.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	15	1,20 zł	24	1,80 zł
7	80 gr	16	1,60 zł	25	1,80 zł
8	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł
9	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł
10	1,20 zł	19	1,60 zł	28	1,80 zł
12	1,20 zł	20	1,60 zł	29	2,20 zł
11	1,20 zł	21	BRAK!	30	2,20 zł
13	1,20 zł	22	1,80 zł	31	3,00 zł
14	1,20 zł	23	1,80 zł		

W ZESTAWACH TANIEJ:

			koszty przesyłki
zestaw 1 (całość: od 6 do 31 bez 21)	–	35,00 zł	+ 5,20 zł
zestaw 2 (rocznik 1994)	–	11,90 zł	+ 1,80 zł
zestaw 3 (od 6 do 7)	–	1,40 zł	+ 1,00 zł
zestaw 4 (od 6 do 15)	–	10,00 zł	+ 1,80 zł
zestaw 5 (od 8 do 15)	–	8,60 zł	+ 1,50 zł
zestaw 6 (od 16 do 31)	–	25,00 zł	+ 2,60 zł
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 27)	–	2,90 zł	+ 1,00 zł
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 27)	–	4,30 zł	+ 1,20 zł
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 27)	–	5,80 zł	+ 1,20 zł

21 brak!

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1 zł
od 3 do 4 szt. – 1,20 zł
od 5 do 8 szt. – 1,50 zł
od 9 do 13 szt – 1,80 zł
od 14 do 18 szt – 2,60 zł
powyżej 18 szt – 5,20 zł

KONKURS ALONE IN THE DARK ROZSTRZYGNIĘTY!

Kiedy w SS'27 razem z francuską firmą INFOGRAMES oraz firmą MIRAGE ogłaszaliśmy wspaniały tematyczny konkurs, nie spodziewaliśmy się aż takiego odzewu! Postawione warunki były trudne – skomplikowane pytania, obejmujące cały okres działalności firmy, oraz dodatkowo podniesiona poprzeczka – posiadanie oryginalnych gier INFOGRAMES. Przyszło mnóstwo odpowiedzi! Świadczy to o tym, że firma jest znana, a jej gry cieszą się uznaniem. Przy okazji udzielania odpowiedzi, dzieliliście się z nami swoimi wrażeniami głównie z serii ALONE IN THE DARK. Przeczytanie tego wszystkiego było naprawdę wspaniałym przeżyciem.

A oto prawidłowe odpowiedzi oraz końcowe wyniki konkursu:

1. W jakiej miejscowości rozgrywa się akcja gry AITD2?
– Hell's Kitchen

2. W jakiej miejscowości rozgrywa się AITD3?
– Slaughter Gulch

3. Miejsce akcji SHADOW OF THE COMET?
– Illsmouth

4. Dowolna przygodówka INFOGRAMES?
– tu można było się wyjątkowo popisać: np. AITD, SHADOW OF THE COMET lub PRISONER OF ICE

5. Strategia jw.
– NORTH & SOUTH, A4 NETWORK$

6. Dowolna sportowa gierka Francuzów.
– ADVANTAGE TENNIS

7. Jak nazywa się główny bohater serii Alone?
– Edward Carnby

8. Główny bohater ETERNAM?
– Don Jonz

9. Jak nazywa się główny bohater PRISONER OF ICE?
– Tu honorowaliśmy dwie odpowiedzi: Ryan lub Yan.

Wszystkie te odpowiedzi można było znaleźć czytając uważnie SECRET SERVICE. Teraz to na co zapewne wszyscy czekają, czyli lista ZWYCIĘZCÓW KONKURSU:

Pierwsze miejsce, a co za tym idzie i pierwszą nagrodę – kurtkę typu flyer ALONE IN THE DARK zdobywa **Michał Olszewski** z Warszawy.

Nagrodę drugą – oryginały A4 NETWORK$ otrzymują **Lechosław Knapis** z Sosnowca i **Adam Pióro** z Białegostoku.

Nagroda trzecia – talie kart powędrują do **Jędrzeja Kowala** z Olsztyna oraz **Marcina Przybołowicza** z Bydgoszczy

Natomiast nagrody dodatkowe – firmowe breloczki AITD otrzymują: Jan Pawlak z Trzcianki, Sebastian Ukleja z Dąbrowy Górniczej, Michał Wardzyński z Piaseczna, Hubert Twardowski z Wyszkowa, Tomasz Chichłowski z Poznania, Karol Madaj z Warszawy, Anna Wilk z Bystrzycy Kłodzkiej, Radosław Noga z Tarnowa, Sebastian Dukalski z Krakowa i Łukasz Podlasin z Kutna.

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy! Nagrody prześle firma MIRAGE, natomiast zwycięzcę kurtki zapraszamy wraz z oryginałami gier (zgodnie z warunkami konkursu) do wizyty w redakcji – nagroda nie jest poręczna do wysłania.

Relacji z przebiegu konkursu podjął się ja – wierny fan INFOGRAMES oraz mitologii Cthulhu, nieodzownej przy większości gier tej firmy.

Mamut

Gawędy bez fai

Udało nam się namówić do zwierzeń największy mózg polskiego środowiska growego. Chodzi o szeroko znaną postać – ekstrawaganckiego szefa METROPOLIS Adriana Chmielarza, od którego wyciągnęliśmy kilka wypowiedzi na żywe i aktualne tematy, istotne dla światowego przemysłu gier. Adrian obiecał, że tak zapoczątkowana rubryka będzie pojawiała się częściej. Dzięki niej uzyskacie dostęp niejako „od kuchni", do plotek i kulisów powstawania gier itp. Oto pierwsza część „Gawęd bez fai".

■ ■ ■

Jeden z moich internetowych znajomych pojechał sobie kilka dni temu do Texasu. Oczywiście nie po to, aby kupić sobie kowbojską czapkę, ale po to, by przetestować QUAKE. Tym, którzy ostatnie pięć lat przesiedzieli pod kamieniem przypominam, że QUAKE to nowa gra ID SOFTWARE, twórców legendarnego WOLFENSTEIN i DOOM. Dla lepszego pojęcia, czym ma szansę stać się QUAKE, przytoczę tylko wypowiedź Jay'a Wilbura, szefa ID: „QUAKE to nie będzie zwykła moda, to będzie cały przemysł". O żadnej innej grze komputerowej nie spekuluje się tyle, co o QUAKE. Uwierzcie moim słowom: kiedy ta gra się ukaże, to PC-ty zaczną być do niej dodawane jako bonus, a wy rzucicie szkoły, dziewczyny i szydełkowanie, byle tylko zagrać.

Polish, bo taki pseudonim nosi na IRC mój znajomek, wrócił z siedziby ID SOFTWARE z takim wyrazem twarzy, jakby właśnie zobaczył Elvisa, po czym nieukrywanym fanatyzmem stwierdził, że QUAKE to najlepsza gra w historii. Początkowo tłem dla akcji był świat fantasy (tajemniczy zamek czarnoksiężnika na zapomnianych bagnach, itd., znacie ten schemat) i równie atrakcyjny arsenał: kule ognia, toporek... Teraz jednak ID dodało podróże w czasie i współczesne bronie: nieśmiertelna strzelba, superstrzelba, strzelba na gwoździe (bez kitu!), superstrzelba na gwoździe, panzerfaust i miotacz granatów. Niczym innym nasz bohater walczyć nie potrafi, nawet pięściami (a warto zauważyć przy okazji, że QUAKE to nie jakieś tam trzęsienie ziemi, a imię głównego bohatera, po polsku Trzęsisław). Oprócz tego cały świat jest całkowicie trójwymiarowy, co oznacza na przykład, że wszyscy przeciwnicy są pełnotłuści i jak się ich zajdzie z tyłu, to widzimy ich plecy, a i z boku nie przypominają kartki. Ba! Można im nawet odstrzelić to i owo. Polish z błogością w oczach opowiadał o kawałkach ciał pływających w jeziorze... Jak dodamy sobie do tego animowane niebo, dźwięki robione przez Trenta z kultowej grupy Nine Inch Nails, pełne zachowanie praw fizyki, cienie na podłodze i ścianach (i to najprawdopodobniej ze złagodzonymi krawędziami) to można zrozumieć, dlaczego miliony ludzi ostrzy sobie zęby na ten festiwal krwi i flaków...

■ ■ ■

Jak wiadomo, nasza cywilizacja się kończy, a gry stają się coraz łatwiejsze. Daleko za nami te czasy, kiedy na LORDS OF MIDNIGHT bez zmrużenia oka poświęcało się rok, a na zwykłą przygodówkę dwa tygodnie. Czasami człowiek odpali symulator Spectrum, żeby pograć w stare, dobre gierki, ale – niestety – „to se ne vrati" i pikselowata grafika w kilkunastu kolorach nie jest już w stanie przyspieszyć bicia serca. Na szczęście od czasu do czasu firmy wpadają na prosty acz genialny pomysł, by wydać leciwy przebój w nowym opakowaniu i trafia nam się taka gratka jak WIZARDRY GOLD: przeróbka klasycznej, ubóstwianej przez RPG-owców gry WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT. W nowej wersji na szczęście nie zmieni się fabuła ani zasada gry (nadal będziemy łazić sześcioma śmiałkami po różnych dziwnych miejscach jak katakumby, świątynie, zaginione miasta, niezbadane krainy i PGR obok Kłopotowa), ale za to wszystko zostanie owinięte w śliczniutką grafikę SVGA, dźwięki stereo i wbudowany system podpowiedzi dla początkujących. Największą atrakcją gry jest poczucie brania udziału w wielkiej przygodzie i rzeczywistych wydarzeniach; na przykład oprócz naszej, po świecie podróżują także inne drużyny i może się zdarzyć, że kiedy po tygodniach poszukiwań natrafimy na ślad wspaniałego skarbu okaże się, że jacyś szubrawcy zdążyli już wyłuskać dna wszystkich skrzyń...

■ ■ ■

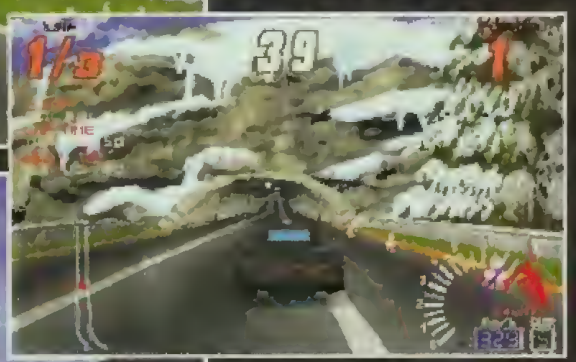
Twórcy gier muszą pić za dużo Coli. Na całym świecie trwa wyścig o Nagrodę Za Najdziwniejszy Pomysł Na Grę. Jak na razie moi prywatni faworyci to LUCASARTS (który robi strategiczną grę AFTERLIFE, gdzie wcielamy się w administratora życia pośmiertnego, czyli przydzielamy dusze do Nieba lub Piekła, wierzących w reinkarnację wracamy na Ziemię pod postacią drzewek lub – jeśli byli źli – czasopism kobiecych), BULLFROG (w DUNGEON KEEPER gracz jest złym duchem lochów i jego zadaniem jest bronić skarbów przed porządnymi ludźmi, jak paladyni, barbarzyńcy i złodzieje) oraz SCAVENGER (znana nam z mającej się ukazać w maju gry INTO THE SHADOWS) – chce zszokować wszystkich trójwymiarową platformówką dla dorosłych o wdzięcznej nazwie TERMINUS). Czekam na symulator koszuli nocnej Cindy Crawford.

Adrian Chmielarz

COVER DISK

Witamy! Oto ósmy już Cover Disk. Tym razem wprawdzie nie na CD – musieliśmy na chwilę przerwać szaleństwo – ale w planach są kolejne.

Na dyskietce przeznaczonej dla PC znajduje się tylko jeden program, ale za to jaki! Jest twem elementów i dokładnością detali, a z drugiej zaskakuje płynną animacją. SCREAMER jest jedyną grą na PC, o której mówi się, że niewiele ustępuje jakością od najlepszych tytułów na PlayStation – tam poprzeczkę zawiesił RIDGE RACER. SCREAMER nie jest uważany za szczyt graficznych osiągnięć (w porównaniu do innych wyścigów na PC), jednak wszyscy są zgodni, że ma bezsprzecznie najwyższą miodność.



Demo zawiera jedną całą trasę z dużego wyścigu, wymaga komputera minimum 486DX/33 i 8 MB RAM. Na dyskietce znajduje się wersja z grafiką VGA.

Osoby zainteresowane mogą zamówić Cover Disk telefonicznie bądź listownie w firmie IPS – Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (0-22) 642-27-68. Cena dyskietki – 5 zł.

Życzymy wspaniałej zabawy!

numer 8

Jak widać, rubrykę T'N'T szturmują gwałtownie konsole. To doskonałe!!! Przypominam o wyraźnym pisaniu (wszystkiego, nie tylko kodów). Podawajcie co dany Tips robi, a nie w kółko „niespodzianka"!

PS. Aha, poniżej rewelacyjny tips dla PC-towców.

MS-DOS
PC, Sroka

CD katalog – przechodzenie między levelami, DIR – inventory, DELETE – zabija wrogie pliki, FORMAT C: – kasuje savegame'y i odinstalowuje grę.

ACES OF THE DEEP
PC, Jerzy Gajewski

Jeśli zablokuje się kompresja czasu – naciśnij ENTER, a wszystko wróci do normy.

ALADDIN
PC, Szymon Pudlik

Gdy skaczesz po wielbłądzie, wypluwa on coś w rodzaju jabłek, które zabijają gostków przed nim. Na planszy RUG RIDE dżin pokazuje ręką gdzie lecieć (góra/dół). Gdy pojawią się znaki zapytania (?) leć dołem, a nie rozbijesz się.

ALIEN BREED 3D
Amiga 1200, Karol Kątnik

Kody, Level 2 – STORAGE BAY: AMMFAMENPHFNFFFF, lub KOMHBJFNPNPNFFF (lepszy). Level 3 – SEWER NETWORK: GAMEAC-FPPFNNFFFF lub MAOGEHEPF-FPFFFFF lub MKOGFGFLNPPNFFFF (najlepszy). Level 4 – THE COURTYARD: KPKOBKPLPFNNFFFF.

Amiga, Grzegorz Zaniewski

Wpisz: KLKOAEPLLLLBNFBJ – zaczniesz od pierwszej planszy ze wszystkimi bronami. W dowolnym kodzie można zamienić cztery ostatnie znaki na AABO, jeśli masz wyrzutnię rakiet, będziesz miał rakiet na full.

Amiga 1200, TheeNID/Fire

W kodach ważne jest tylko osiem pierwszych liter. Pozostałe odpowiadają za ilość energii, amunicji itp. Najlepiej więc wpisać je tak: 1) IMOFFNEJLLLLLLLL, 2) OKGGIEDELLLLLLLLL, 3) AHPMBPHOLLLLLLLL, 5) NBNAIFGLLLLLLLL, 6) IAFMNDHOLLLLLLLL, 7) PPKKJLOLLLLLLLL.

ALIEN SOLDIER
Sega Megadrive, Dawid „Mega" Lisowski

1) Na początku byle której planszy lub bazy wduś START i trzy razy prawo – efektem będzie spowolnienie gry. 2) Aby zobaczyć domko przed 9 bazą musisz do jednej broni gromadzić wszystkie naboje. 3) Ostatnią bazę pokonasz gdy będziesz odbijał ogniste pociski (2 x B) wystarczy pięć. 4) Po zabiciu każdego wroga weź pozostałe po nim brylanty.

AMAR STORY
Game Boy, Mr. Simon

Kody: 1) LISUEURO, 2) NINTENDO, 3) ROBSONIS, 4) OUTRUN ST.

AQUANOID
PC, Wojciech Szczepański

Kody: 2) INVASION ON THE DISCS, 3) LIVING IN A BOX.

ARCTIC ANTICS
C-64, Patryk Koniarz

Gdy grasz z komputerem, znajdź wlaz z rakietą i powycinaj piłą naokoło przeręble. Kiedy komputer przyjdzie ze wszystkimi przedmiotami i będzie chciał się dostać do rakiety, wpadnie do pułapki i zamarznie.

BATMAN & JOKERS RETURN
Sega Megadrive, The Vastator

1) 6020, 2) 8766, 3) 6061, 4) 1880, 5) 1168, 6) 0021, 7) 1004.

BEAVIS AND BUTTHEAD
Sega Megadrive, The Vastator

Kody: 2) fuhli, 4) Vz6Qb, 6) AMnGC, 8) iP2qe, 10) Js2N+, 12) fDTR!, 14) SRhdk, 16) 4368E, 18) QPOWK, 20) Mp2yH, 22) Xy7LQ.

BLASTER FIGHTER 5
Pegasus, Sławomir Kuciel

Wszystkie ciosy specjalne otrzymasz naciskając A i B. Np. RYU: A + B – pocisk, (A + B) dół – tornado, dół, bok, A + B – uderzenie pięścią z wyskoku.

BLOB
Amiga, ZBONIO

Kody: 1) EASY, 2) TWIN, 3) HYPO.

BLUE LIGHTNING
Atari Lynx, Marek Lis

Kody do misji: 2) PLAN, 3) ALFA, 4) BELL, 5) NINE, 6) LOCK, 7) HAND, 8) FLEA, 9) LIFE.

BUBBA'N'STIX
Sega Megadrive, Dawid Lisowski

W czasie gry wduś A + B + C + START – niespodzianka.

BUBBLE BOBBLE
Game Boy, BENYO

Kod do 31 planszy dający dodatkowe życie: BLB1.

BUGS BUNNY 2
Game Boy, The Vastator & Reptile

Kody: 1) TEST, 2) GAME, 3) SHIP, 4) RACE, 5) WORD.

BWRAE FIGHTER DELUXE
Game Boy, BENYO

Kody: 1) RWSM, 2) HGKM, 3) CPFG, 4) FRSM, 5) DKLF, Finał.

CASTLEVANIA 2
Game Boy, The Vastator & Reptile

1) serce, serce, kula, kula, 2) serce, kula, świeca, 3) kula, serce, świeca, serce, 4) 4 x serce.

COOL SPOT
Amiga, Konrad Glanert

Kody, które można wpisać w trakcie gry: ZX04690907 – nieskończone zdrowie, ZX04690709 – nieskończone życia, ZX0467093A – nieskończony czas.

CURSE OF SHERWOOD
C-64, Witek don Wit'o

Wilkołaka zabija SILVER DAGGER. W domku, daj czarownicy to co zostało z wilkołaka i lusterko, które otrzymuje się po zabiciu baby z dzieckiem. Sakwa od smoka jest dla dziadka w domku (dostaniesz mapę bagien).

DINO PARK TYCOON
PC, Wicuś

Gdy chcesz trochę zarobić, kup najtańszego dinozaura w „wylęgarni", a potem wystaw go na licytację. Gdy będą licytować twojego dinozaura, klikaj na ikonę wiadomości o cenach dinozaurów. Za każdym razem cena twojego dinozaura będzie wzrastać. Działa też na zwierzakach komputera.

DJ. BOY
Nintendo, The Vastator

Jak kojfniesz i pojawią się napisy, grzej w START i SELECT – dostaniesz sporo żyć.

DOMAN
Amiga, Florian „Florek" Macak, Arkadiusz „Koper" Kopka

W menu wpisz KALASZNIKOW.

TIPS & TRICKS

DUCK TALES 3
Game Boy, BENYO

Okulary służą do rozpoznawania ukrytych diamentów. Strzałka służy do wskazywania kierunku drogi. Pierścień daje do sejfu 1000000$.

DYNA BLASTER
Game Boy, BENYO

Kody: 1) MS88T7LW, 2) LMNN3F7I, 3) GMQN3DMG.

FIFA SOCCER 95
Sega Megadrive, The Vastator

Kilka cheatów, wklepuj w OPTIONS: 1) Śmieszna piłka – BACBCC, 2) Dream Team – AABBCCAA, 3) Supermoc – BABBBBBBBB, 4) Superofensywa – AAAABC, 5) Superobrońcy – BBBBBCB, 6) Superbramka – AAAAABBBBB, 7) Szumięta piłka – CABCCBAC.

FLASHBACK
Amiga, Qrdoopel

Kody na NORMAL: 2) TOIT, 3) ZAPP, 4) LYNX, 5) SCSI, 6) GARY, 7) PONT.

GLOOM
A1200, CD32, Paweł Dziuba

Dodatkowe życia są w czwartej misji każdego z trzech światów. Opukuj wyróżniające się czymś ściany. Aby je zdobyć musisz jeszcze wygrać w Defendera.

GOAL!
Game Boy, The Vastator & Reptile

Finał – MQBQBB BBBBBC BBBBBB FVBBCD.

GRADIUS
Nintendo, The Vastator

Podczas pauzy wklep: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, B, A – extra broń.

HEROES OF MIGHT & MAGIC
PC, Krzysztof Gimżewski

Do pliku autoexec.bat dopisz linię SET DOS4GVM=VIRTUALSIZE #8000 SWAPINC#0 SWAPNAME #%1VIRTMEM.SWP. Możesz teraz odpalić grę na maszynie z 4MB RAM. Warunkiem jest posiadanie co najmniej 9 MB miejsca na dysku twardym. Sposób ten działa także przy innych grach, np. DARK FORCES.

HEXEN
PC, Tomasz Zarębski, Łukasz Wilczak

Cheat codes: NRA – wszystkie bronie i pancerz na max., MAPSO – cała mapa, BUTCHER – zabija wszystkie potwory na danym poziomie, CLUMBED – zdrowie na max., SATAN – nieśmiertelność, LOCKSMITH – wszystkie klucze i pancerze, CASPER – bez kodów/przechodzenie przez ściany. SHADOWCASTER# – #=0 wojownik, #=1 kleryk, #=2 mag, DELIVERANCE – zamiana w świnię, WHERE – pozycja na mapie, VISIT## – teleport do wybranego etapu (od 01 do 99), INIT – sektor od początku, INDIANA – 25 artefaktów, działają wtedy klawisze: 5 – nieśmiertelność, 6 – zamiana wroga w świnię, 7 – zniknięcie wroga, 8 – teleportacja w bezpieczne miejsce, 9 – odrzucenie wroga, PgUp, Home, Insert – latanie.

HI-OCTANE
PC, Łukasz Wilczak

Podczas wyścigu dostępne są następujące klawisze: ALT+F1 – śmierć, ALT+F2 – zabijasz przeciwników, ALT+F3 – pełny bak, ALT+F4 – max. amunicji, ALT+F5 – max. tarczy, ALT+F6 – dodaje jedno okrążenie, ALT+Z – autopilot włączony, ALT+C – autopilot wyłączony.

JAMMIT
PC, Dawid Kochański, Przemysław Musiałowski

Kody ROXY: 1) DKRBNSN, 2) STPKRNR, 3) SSNHYDN, 4) JNFRBCN, 5) LRNCHLS, 6) PLWRHDS, 7) STWSPKN, 8) BBSKNNR. Kody SLADE: 1) MRKYMCY, 2) HNŚFJLD, 3) DWGTSTN, 4) DMDWYDZ, 5) TRYBRNM, 6) BRNMCMN, 7) JSPHKSC, 8) PHLSRGR.

JUNGLE STRIKE
PC, Karol Papała

Kody do misji: 2) 2MMBZMMMC, 3) 9BNL2MMM8, 4) 9BBT-MMMF, 5) YVV2HNMM*, 6) YVC3RBMMZ, 7) MCX5XVMMH, 8) MCZNDCMM2, 9) MCLBYXMMB.

KIDDESK
PC, Paweł Ludwin

Naciśnij ALT + CTRL + A.

LETHAL ENFORCES
Sega Megadrive, Dawid Master

Pod koniec pierwszej planszy, gdy bandyci uciekają samochodami nie strzelaj do samochodów (bo i tak ich nie rozwalisz) tylko w opony. Nie bierz w trzeciej i czwartej planszy UZI ponieważ są fałszywe i nie można z nich strzelać.

LHX
PC, Bwana Raptor

Jeśli chcesz łatwo przejść pierwszą misję, startując rozbij się o hangar (w chwili wybuchu zakończ misję). Wejdź do właściwej misji i jeśli się nie widzisz (F6) to znaczy, że wróg też cię nie widzi. W następnych misjach klawiszami CTRL+O zmieniasz sylwetkę swojego śmigłowca.

LIGA POLSKA MANAGER 95

PC, Pchełki

Gdy grasz Legią, sprzedaj Nowakowskiego z rezerwy. Dostaniesz za niego ponad 65 milionów.

Amiga, Złoty

W miejscu gdzie ustala się ceny biletów, wpisz 99999. Po jednym meczu dostajesz ok. 300000.

LION KING

PC, Daffy

Gdy Simba jest dorosły, może przerzucić przeciwnika przez siebie. Aby to zrobić trzeba nacisnąć SHIFT, ALT i kursor w stronę ofiary. Można tego dokonać tylko wtedy, gdy wróg jest zmęczony i sapie.

LODE RUNNER

C-64, Andrzej „FAZI" Wesołowicz

POKE 2966,173 – niesmiertelność.

LOST DUTCHMAN MINE

Amiga, Tomasz Furczak

Kawałki mapy znajdują się w kopalni na południe i na wschód od miasta (w samotnych skałach). Kopalnia złota jest na wschodnim krańcu planszy naprzeciw trzech samotnych gór (patrz – mapa ze sklepu). Nie wchodź jednak do niej jeśli nie chcesz skończyć gry. Jeśli będziesz szedł drogą, nie zostaniesz napadnięty przez bandytę ani przez Indian. Większą wartość ma złoto z kopalni niż z rzeki. Nie idź po kawałek mapy znajdujący się na południu bez rewolweru. Gdy będziesz wracał zostaniesz napadnięty. Gdy chcesz zagrać w pokera, a w SALOON'ie nie ma nikogo, to wyjdź i wejdź jeszcze raz.

MR. HELI

C-64, Błażej Mierzwa

Hasło: CAADJHAAUJJJJCCKBW.

NARC

Amiga, Pawel Macander

Rozwal pierwszą skrzyneczkę po prawej, zanim zmieni kolor. Będziesz niezniszczalny.

NEMESIS

Game Boy, The Vastator & Reptile

Podczas pauzy wklep: AAAAABBBBB – super statek.

PARODIUS

Game Boy, The Vastator & Reptile

Podczas pauzy wklep – góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A – extra broń.

SNES, The Vastator & Noob Saibot

1) W OPTIONS wklep: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A. 2) Podczas pauzy: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A – anty tips. 3) Podczas pauzy: BBXXAYAY, lewo, prawo – niezła broń.

PIZZA TYCOON

PC, Piotr Zambrowski, Wilmowski

Recepta na zbicie fortuny. Bierz jak najwięcej pożyczek w banku i zapisz grę „AS CHARACTER". Potem wybierz NEW GAME, QUICK START i wybierz tego samego gostka co wcześniej. Teraz wejdź do DISK i odczytaj zapisaną grę. Będziesz miał tyle samo forsy co wtedy a nie będziesz miał długów. Broń do obrony przed gangiem kupujesz w OTHERS u ostatniego gościa na liście – poproś go o gorące lody. Różne smaki to różne spluwy.

PRAWO KRWI

Amiga, Przemysław Gołacki

Kody do poziomów: 2) ZSYPKA, 3) JNATAG, 4) RYCERZ.

PREMIER MANAGER 2

Amiga, Marcin M.

Zadzwoń pod numery 781560, 753423, 250967, 220769, 781500 – wszystko na 99.

RISE OF THE TRIAD

PC, Marcin „KILLER" Hrycułak

Dipstick – Włącza tajne kody: Chojin – extra bronie, Ride – widok z rakiety, London – mgła, Goto# – skok do levelu #, Toosad – jesteś bogiem, Flyboy – możesz latać, Sixtoys – wszystkie klucze i przedmioty, Huntpack – ekwipunek myśliwego plus maska gazowa, Panic – fair play, Shootme – super zbroja, Bumme – azbestowa zbroja, Lungdung – maska gazowa.

ROCMAN

Pegasus, Sławomir Kuciel

Aby jak najszybciej przejść Dr. Willy należy atakować go bronią CUTMAN'a lub ELKMAN'a.

RODERIC

Atari XL/XE, Pawel Zawadzki

W komnacie po „Pokoju Thora" natychmiast użyj pojemnika z odrdzewiaczem. Tubką kleju sklej złamany talizman. W komnacie „Wejście do lochów" musisz mieć pochłaniacz dymu. Połóż go tam. Kawałkiem trotylu i detonatorem wysadzisz mur na pierwszym piętrze w przedostatniej komnacie. Lont w bombie zapal świecą. W „Komnacie Złych Mocy" musisz mieć przy sobie magiczny talizman. Użyj tam także srebrnego miecza.

SCHPO DE BUN

Game Boy, Benyo

Kody: 1) 2508, 2) 4850, 3) 4350, 4) 6291, 5) 6375.

SETTLERS

Amiga, Michał „Misiek" Petryna

W miejscu hasła wpisz: PASSIVE. Będziesz mógł zacząć od dowolnego levelu.

SONIC 2

Sega Megadrive, Dawid Master

Po zebraniu siedmiu brylantów, zbierz 50 pierścionków i podskocz. Jesteś nieśmiertelny dopóki nie skończą się pierścionki (1 pierścionek = 1 sekunda).

SPACE QUEST 1

PC, Johnny Q.

Na początku gry, po wzięciu karty magnetycznej i cartridge'a, zjedź windą na dół. W pomieszczeniu z rozwalonym stargeneratorem znajdziesz magnes. Potem rób wszystko według opisu z SS'3. Gdy znajdziesz się w barze, przyczep magnes do jednorękiego bandyty i zagraj. Efekt – niespodzianka.

SPIDER MAN 2

Game Boy, Benyo

Aby przejść pierwszą planszę, należy zabić 25 facetów na deskach. W drugiej planszy należy zabić Cyber Robota i zebrać dwie kulki leżące na oknie domu w tle.

STREETS OF RAGE 2

Sega Megadrive, Dawid „Mega" Lisowski

Wejdź do OPTIONS i najedź na PLAYERS. Teraz wduś dwa razy prawo na joypadzie – 5 żyć.

SUPER MARIO BROS 4

Nintendo, The Vastator

Przed pokazaniem się ekranu tytułowego trzymaj START + SELECT – nieskończone życia.

SUPER MARIO LAND 2

Game Boy, The Vastator & Reptile

Na planszy gdzie wybierasz rury A, B i C, wduś SELECT, a gra będzie łatwiejsza.

TERMINAL VELOCITY

PC, Marecki TM

1. Opcje panelu: SECT – numer sektora, w którym przebywasz. Niepotrzebny bajer. DIST – odległość od aktualnego celu. Dość przydatne. NAV – symbol aktualnego celu (o tym dalej). WEPN – symbol wybranej broni (j.w.). AMMO – ilość posiadanej amunicji lub paliwa do dopalacza. Żółty pasek – poziom osłon. Niebieski pasek – prędkość. Kółko z trójkątem pośrodku – radar krótkodystansowy. Lepiej przy użyciu klawisza TAB przełączyć się na długodystansowy – na głównym ekranie. Oznaczenia poniżej.

2. Wskazania radaru: czerwony punkt – cel powietrzny, zielony punkt – cel naziemny, żółty punkt – wejście do tunelu, niebieski punkt – przedmiot do zebrania. Jeśli punkt jest okrągły, cel jest poniżej nas. Jeśli romboway – powyżej. Poza tym, niezależnie od trybu pracy radaru, czerwony punkt na górze małego radaru wskazuje, że lecimy do naszego aktualnego celu.

3. Cele nawigacyjne: CHK – punkt, przez który należy przelecieć, TGT – cel do zniszczenia, DUN – miejsce powrotu do bazy, TUN – wejście do tunelu, XIT – wyjście z tunelu, BOS – główny cel epizodu (zawsze w etapie x-3). Gdy podlecisz odpowiednio blisko, na dole ekranu pokaże się jego wskaźnik energii.

4. Rodzaje broni: 1) PAC – działko plazmowe. Standardowe wyposażenie naszego statku. 2) ION – działo jonowe, 3) RTL – laser szybkostrzelny. 4) MAM – rakiety niekierowane. 5) SAD – rakiety samonaprowadzające. 6) SWT – torpedy paraliżujące. 7) DAM – bomba wymiatająca wszystko z ekranu. FLY (trzymając ALT) – dopalacz PAC i RTL po zużyciu całej amunicji działaj dalej. strzelaj, tylko wolniej (w oknie AMMO pojawia się napis). Pozostałe znikają.

5. Większość bonusów ukryta jest w bunkrach z niebieską lampą na dachu. Reszta poukrywana jest losowo w celach naziemnych. 6. Opłaca się penetrować tunele, można w nich znaleźć różne ciekawe rzeczy.

THEME PARK

PC, Wojciech Szczepański

Jeśli chcesz otrzymać nagrodę dla najlepszego przedsiębiorcy, weź 29 grudnia jak najwyższą pożyczkę. Nagroda jest twoja, a kredyt spłacisz po jej otrzymaniu.

Wicuś

Podczas negocjacji z dostawcami, pracownikami itp. gdy chcesz zawrzeć zgodę trzymaj wciśnięty lewy klawisz myszy na prawej główce. Zawsze się uda.

TINY TOON 2

Game Boy, The Vastator & Reptile

1) piłka, –, marchew, Gogo, 2) Gogo, piłka, marchew, piłka, 3) marchew, Kinio, –, piłka, 4) Kinio, piłka, Gogo, –, 5) Gogo, –, Kinio, Gogo.

UFO: ENEMY UNKNOWN

PC, Mikołajs

Uwagi: 1) Jeśli masz zbyt wiele czołgów w bazie (np. 50) gra może się zawiesić w momencie ataku na bazę. 2) Gdy zabijesz ostatniego obcego rozładuj broń – program nie policzy ci najczęstych magazynków za zużyte. 3) Gdy pozwolisz wrogowi zaatakować swoją bazę i pokonasz go w walce dostajesz obłędne ilości elerium. 4) Gdy nasz oddziały wyszkolone w walce PSI, możesz w ogóle nie wychodzić ze statku. Wypuść tylko jakiś czołg by znajdował Obcych i przejmuj nad nimi kontrolę (do ataku PSI żołnierz nie musi widzieć wroga!). 5) Gdy twój żołnierz jest pod kontrolą Obcych w momencie ukończenia bitwy – uznawany jest za zaginionego. Warto więc czasem poczekać z zabiciem ostatniego wroga! 6) Nie badaj tej samej rzeczy w kilku bazach. Nie przyspieszysz w ten sposób badań. 7) przed końcem miesiąca zwolnij wszystkich naukowców – program nie policzy ci kosztów ich utrzymania, później możesz zatrudnić ich ponownie. 8) Twoi inżynierowie powinni zawsze coś produkować – większość rzeczy możesz sprzedać drożej niż wynosiły koszty ich produkcji. 9) Gdy atakujesz bazę na Marsie, nie wolno ci się wycofać – gra się wtedy kończy twoją porażką.

URBAN STRIKE

Sega Megadrive, Grzegorz

Kody: 1) CR6JFC96SV6, 2) CD4SFC96SYR, 3) 9GW7K9LGJ4Z, 4) NB7CGRPNK9T, 5) L6JTSHBWUXH, 6) GPJFKBR6SY3.

VENDETTA

C-64, Pawel Ludwin

Gdy w ostatnim levelu zabijesz szefa, to: pójdź do dziadka leżącego obok pomnika, rzuć w niego granatem, podejdź do tułowia, klęknij (zabijesz punktów). Aby dało się odebrać od dziadka forsę, wyjdź na chwilę do innej planszy, gdy wrócisz dziadek będzie cały.

WITCHAVEN

PC, Tomasz Zarębski

Trzymaj BACKSPACE i wpisuj: SCOOTER – wszystkie bronie, MOMMY – wszystkie butelki, WANGO – wszystkie klucze, energia i 7 poziom wiedzy, RAMBO – śmierć, IDKFA – śmierć.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Amiga, Radziu R.

Do jednej ręki weź fragment pancerza, np. hełm, a do drugiej broń. Uaktywnij broń (pojawi się celownik), a później kliknij na ręce z pancerzem – będziesz mógł strzelać, a naboi w magazynku nie będzie ubywać.

BIBLIOTEKA GŁÓWNA
UNIWERSYTETU M. KOPERNIKA
87-100 TORUŃ
ul. Gagarina 13 — tel. 14-495, 14-493

Toruń, dnia 15.02. 19 96 r

L. dz. 185/94/2/96

Celem skompletowania naszych zbiorów uprzejmie prosimy o nadesłanie w drodze darów — wymiany — odpłatnie następujących wydawnictw:

"Secret Service" nr 3,6/1995r.Z wymienionych numerów "czytelnicy" powyrywali strony.Będziemy bardzo wdzięczni za uzupełnienie naszych braków.

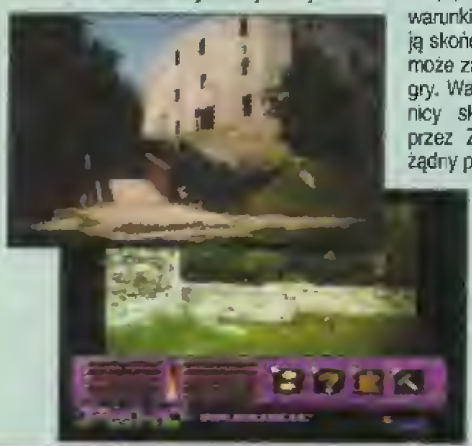
Biblioteka Główna UMK
Oddział Czasopism
mgr Elżbieta Marszelewska

Pozdrawiamy wszystkie Panie Bibliotekarki z całej Polski!

SKARB TEMPLARIUSZY

Po zebraniu pochlebnych recenzji za grę FOREST DUMB, grupa EAGLE SOFT pod skrzydłami rzeszowskiej firmy L.K. AVALON atakuje teraz z zupełnie innej strony. Ich najnowszy produkt to SKARB TEMPLARIUSZY – przygodówka oparta na 65 planszach z digitalizowanych zdjęć, wyświetlanych w 4096 kolorach na każdej Amidze.

Gra owa jest łudząco podobna do TAJEMNICY STATUETKI z PC czy gry SEN na Amigę, z tą wszak różnicą, że operacje poruszania się są wykonywane myszą poprzez kliknięcie w odpowiednim miejscu na ekranie. Wszystkie operacje typu branie, używanie przedmiotu itp. uaktywniane są lewym przyciskiem myszy, natomiast klikając prawym przyciskiem w dowolnym miejscu wyświetlane są informacje dotyczące przedmiotu, okolicy itp. Sterowanie jest więc banalne i w połączeniu z minimalną ilością ikon tworzy przyjazne środowisko.



Prostota wpływa jednak minimalnie na miodność, bowiem SKARB TEMPLARIUSZY jest produktem mało ambitnym – plasuje się w kręgu przeciętnej masówki wykonanej najmniejszym nakładem sił i kosztów. Ktoś po prostu wypstrykał kilka klisz, zeskanował, dodał głupawe momentami teksty ze znośną warstwą fabularną i już.

Gra się dosyć łatwo i szybko. Pod warunkiem że wiemy co robić, możemy ją skończyć w kwadransik, dlatego być może zastosowano opcję zapisu stanu gry. Warstwa fabularna dotyczy tajemnicy skarbu pozostawionego ponoć przez Zakon Templariuszy. Ty, jako żądny przygód, ciekawski koleś, postanawiasz zbadać tę sprawę sam, udając się do ruin pewnego zamczyska. W tym momencie chciałbym przedstawić króciutkie rozwiązanie tego w sumie dość przeciętnego tytułu, w który od biedy można śmiało poprzytykać w obliczu wszechogarniającej nudy.

Pierwsze kroki skieruj do wspomnianego zamczyska, gdzie podczas penetracji dotrzesz do fosy i znajdziesz tam kolejno: Łom, Amulet Ochronny, Przetargany Bilet, Butapren i na samym końcu fosy tuż przy mostku Sztylet. Chcąc dostać się do zamku sklej bilet przy pomocy kleju i wchodź. Przechadzając się po komnatach dotrzesz do miejsca, gdzie spokojnie egzystuje sobie straszliwa bestia. Załóż amulet ochronny i załatw ją najzwyklej w świecie, jednym pchnięciem sztyletu. Spokojnie przywłaszcz sobie Kość i eksplorując dalej zamczysko znajdziesz drzwi, które sforsuj łomem. Zabierz stamtąd Zapałki i Monetę, z sąsiedniego pomieszczenia będącego ubikacją, butelkę z Kwasem Azotowym, a w drodze powrotnej Miedziaka leżącego na oknie.

Nic tu po tobie, więc udaj się do wsi i pierwsze kroki skieruj do domu pilnowanego przez wiernego Burka. W zamian za kość zdejmij ze ściany sznurek. U Żyda dokonaj transakcji Miedziak za Dzbanek. Po drodze do wójta zahacz o ul, w którym napełnij go miodem i dodatkowo powiększ swój ekwipunek o Złoty Róg. Wójt z wdzięczności za naprawienie lampy naftowej przy pomocy sznurka i zapałek, zezwoli ci wziąć leżącą na piecu Gumę. Ponieważ niedaleko mieszka kowal, odwiedź go budząc przedtem rykiem Złotego Rogu. Zaofiarowawszy Krzysiowi dzbanek napełniony miodem spoufalisz się z nim na tyle, że poinstruuje cię, któraż to gołąbeczka z przyjemnością uczyni z ciebie prawdziwego mężczyznę. Wychodząc od kowala podnieś jeszcze poniewierający się w spiżarni Gąsior.

Droga do Jagny wiedzie przez krzaczory obrastające pobliski sad. Po zrobieniu tego co konieczne, jako prawdziwy mężczyzna z hukiem wkroczysz do knajpy okazując przepustkę w postaci lekko zużytej gumy, za monetę napełnij gąsior jabłkowym wiśniakiem. Wszyscy we wsi wiedzą o gustach kościelnego ceniącego sobie ponad wszystko jabłkową nalewkę, w związku z czym bezproblemowo staniesz się posiadaczem Starej Księgi. Nie pogardzi nią z kolei Skamieniały Wróżbita, ofiarujący ci w zamian Pierścień Przenikania. Znowu pojaw się w zamku z przeświadczeniem o coraz bliższym momencie rozwiązania zagadki. Poczujesz się jak Rumburak z Arabelli, ponieważ przeniknięsz jak duch przez zamurowane drzwi.

Znajdziesz za nimi butelkę z Kwasem Solnym i Szklane Naczynie. Po wymieszaniu kwasów otrzymasz Wodę Królewską, rozpuszczającą kłódkę zabezpieczającą wieżę przed intruzami. W wieży czeka na ciebie Sygnet Templariuszy – klucz do skarbca znajdującego się obok studni wybudowanej naprzeciwko karczmy. Po otwarciu skarbca staniesz się posiadaczem całej jego zawartości, co automatycznie jest szczęśliwym zakończeniem tej krótkiej gierki.

Gordon

L.K.Avalon'95

AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki

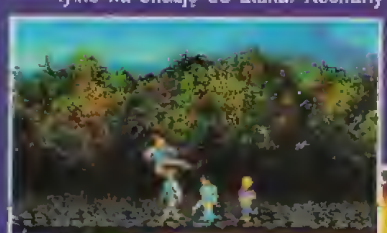
L.K. Avalon (Amiga) — 24 zł

Za: niska cena

Przeciw: kiepska realizacja, brak animacji

TRON

Rzecz miała miejsce w zabitym dechami królestwie Kloszardia, gdzie właśnie zmarł rządzący dotychczas król Niedojda, pozostawiając synów bliźniaków i pusty tron. Jeden z nich, Sławomir zaprasza ciebie, Mirosława do swojego zamczyska w celu opracowania sposobu na nieprzyjemną sprawę, jaką niewątpliwie jest bezkrólewie, tym bardziej, że wróg nie śpi, czekając tylko na okazję do ataku. Kochany brat zaznaczył, abyś przybył do zamku bez żadnej świty.



Kierując swe kroki ku bliźniakowi zostajesz notorycznie atakowany przez różnej maści zbójeckie istoty, nie dające ci spokoju nawet przez moment. Domyślasz się, że to podstęp niegodziwego brata, postanawiasz więc załatwić wszystkich wynajętych przez niego łotrzyków i rozprawić się z nim sam na sam, gdy tylko przybędziesz na miejsce.

Tak mniej więcej wygląda sens gry TRON, którą napisała polska grupa DOMAIN z Wrocławia. Całość jest dosyć monotonna, bo oparta na schemacie jednoplanszowej młócki mieczem do wszystkiego co się rusza i źle z oczu patrzy. Różnice pomiędzy kolejnymi planszami polegają zaledwie na zmieniającej się plejadzie złoczyńców i tel, prezentujących dość przeciętny poziom graficzny, żeby nie powiedzieć gorzej.

U nas w domu mianem „Tron" określało się eufemistycznie muszlę klozetową

Monotonię umilają różnorodne odgłosy konającego wroga, będące odwzorowaniem wizualnego wyglądu. Dlatego nie dziwmy się, że po zaszlachtowaniu tłustego bydlaka kwiczy on jak świnia. Muszę przyznać, że o to programiści się postarali, bo każda postać wydaje zupełnie inny odgłos przy śmierci, zawierający się w przedziale od świńskiego kwiku do ludzkiego piarda, poprzez najprawdziwszego beka z uwzględnieniem odgłosu wymiotu. Byłem w tym miejscu totalnie zaskoczony, mimo że dużo w życiu widziałem i słyszałem.

Całość została utrzymana w konwencji dobrego żartu i sympatycznej rozrywki, czego kontynuatorem ma być zapowiadana przez tych samych programistów gra o roboczym tytule „Pan Policjant". W sumie, jak na dwuosobową ekipę pracującą przy całym cyklu produkcyjnym to nie jest źle, chociaż chciałoby się czegoś więcej. Wydaje mi się, że jak chłopaki utrzymają swe gry w podobnej humorystycznej konwencji i poprawią nieco szatę graficzną, to na długo zagoszczą na naszych Amigach!!!

Gordon

Domain'95

AMIGA 500/1200, 2 MB HD 2 dyskietki

Mirage (Amiga) — 19 zł

Za: humor, dobre odgłosy

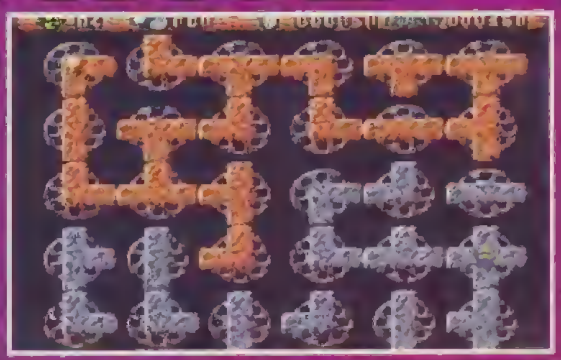
Przeciw: kiepska grafika i animacja

KRĘTACZ

Kiedy ostatnio zdarzyło się wam zagrać w jakąś nowatorską grę? Czy przypadkiem nie nuży was ciągłe wykorzystywanie tych samych pomysłów? Wydawałoby się, że w przypadku gier logicznych o wiele łatwiej jest wymyślić scenariusz wykraczający poza schematy niż np. w zręcznościówce. Niestety, większość rodzimej produkcji to nadal kopiowanie zachodnich pomysłów wzbogaconych czasami o cienką fabułę i kilka ozdobników graficznych. Tym bardziej więc cieszy fakt znalezienia czegoś nowego, świeżego – na przykład KRĘTACZA! Co prawda także i w tym przypadku autorzy nie mogli się powstrzymać od dopisania krótkiej historyjki i jak zwykle w przypadku gry logicznej, niezbyt pasuje.

Oto trafiliśmy do dziwacznego systemu sal-korytarzy. Aby się z niego wydostać, należy rzecz jasna przejść przez wszystkie poziomy. Każda sala wyłożona jest systemem klocków, taką kilkudziesięciometrową układanką. Większość z nich można obrócić stając na środku płytki, naciskając FIRE i pochylając joystick w lewo lub prawo. W ten sposób należy doprowadzić do zetknięcia się ściankami wszystkich elementów danego poziomu. Wtedy przez powstałe połączenia światło od żarówki znajdującej się zazwyczaj w centrum układu dotrze do wszystkich jego zakamarków, a my staniemy przed kolejną zagadką.

Brzmi nieskomplikowanie? Ha, nie ma tak łatwo. Po kilku levelach sytuacja zaczyna się komplikować. Klocki zaczynają być łączone w duże, równocześnie się obracające zespoły. Mogą się one przekręcać zarówno wszystkie w jednym kierunku (połączone łańcuchami) jak też na zmianę w obie strony (połączenie gumowe). Do tego dochodzą jeszcze elementy na stałe przybite do podłoża oraz dodatkowe przeszkadzajki czyhające na twe życie, jak też np. klejnoty, które trzeba wyzbierać, aby zapalić centralną żarówkę. Jak widać, w tym momencie męcząc się nad planowaniem przestrzennym całego układu musimy myśleć o zdecydowanie dużo większej ilości związków przyczynowo-skutkowych niż na początku.



Pomysł tej gry był naprawdę niezły. Co prawda został on nieco popsuty dość drętwą grafiką, ale na szczęście nie jest to element decydujący w takich grach. Jedyne, do czego można się przyczepić, to zbyt mały limit czasu na kolejnych poziomach. Tu trzeba myśleć naprawdę bardzo szybko. Choć KRĘTACZ raczej nie stanie się rynkowym przebojem, to jednak można go polecić wszystkim tym, którzy wolą przy komputerze wysilać intelekt niż trenować refleks.

PinH

Mirage'95
AMIGA 1200 1 d
Mirage (Amiga) 14 zł

GUARDIAN

Nowozelandzka grupa spod znaku „Kwaśnego Oprogramowania" – ACID SOFTWARE, zdobyła chwałę i rozgłos wydając świetny wyścig SKIDMARKS (opis w SS'14, SS'25 i SS'31). Idąc za ciosem postanowiła spreparować coś równie nowego, jeszcze bardziej oryginalnego od jej flagowego tytułu. Na warsztat wzięty został nieśmiertelny motyw strzelania, tym razem z nastawieniem na jak najwięcej utrudniających i udziwniających elementów.

Te założenia spełnia w stu procentach GUARDIAN, strzelanka polegająca na zdobyciu jak największej ilości punktów i ochronie zabudowań znajdujących się na terytorium rozgrywanej akcji. Punkty zdobywa się za zestrzelenie wrogiego obiektu latającego. Przeciwnicy nie pozostają nam dłużni, w każdej chwili mogą pojawić się na horyzoncie, dzięki umiejętności teleportowania się w dowolne miejsce.

Gracz przy pomocy klawiatury oraz joya lub myszy steruje statkiem, powiedzmy kosmicznym, wyposażonym w jedno działko. Wskazane jest korzystanie z myszy, ze względu na „symulacyjny" aspekt sterowania pojazdem i widok na pole akcji z tyłu stateczku. Wszystkie obiekty latające i nieruchome skonstruowane zostały techniką wektorową, stosowaną przy czystych symulacjach lotu. Wektory nie posiadają tekstur ani nie są cieniowane dzięki czemu mamy zapewnioną płynną i szybką animację. Przy zwiększeniu detali daje się jednak zaobserwować zwolnienie, można to wyeliminować stosując pamięć FAST.

Gdy znudzi się wam zdobywanie punktów w pojedynkę, zapraszcie do zabawy kumpla. Możecie wtedy sprawdzić swoje oko na polu wektorowych objektów, pośród przeszkód i gęstwiny wrogich jednostek. Gra jest w sumie ciekawa, jednak monotonnia polegająca na strzelaniu do namolnych hord, może, a nawet musi szybko się znudzić. Na uwagę zasługuje interesujący pomysł, chociaż na pewno nie tak silny aby zwabić spragnionych coraz to nowych wrażeń amatorów dobrego strzelania.

Wic

Acid Software'95
AMIGA 1200 2 dyskietki
CD32
Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (Amiga) 33 zł
MarkSoft (CD32) 46 zł
Za: szybka wektorowa grafika
Przeciw: monotonia i nuda

przygoda, odbywająca się w mrocznej scenerii gry FEARS stworzonej przez mało znaną grupę BOMB SOFTWARE. Gra jest setną wodą po kisielu notorycznie walkowanego DOOM.

Twa przygoda odbywa się pośród przerażających korytarzy, opanowanych przez kreatury, będące wytworem chorej myśli profesorka. Z początku hordy wrogów, a szczególnie ich wygląd zewnętrzny śmieszą, szczególnie jeśli są to megadzieciaki i kule przypominające napompowane główki niemowlaków, robiące obrzydliwe wrażenie i wywołujące niechęć do małych dzieci. Później gdy dokładnie przyjrzymy się ich powykrzywianym w grymasach nienawiści i wściekłości twarzom, przestajemy patrzeć na nie z politowaniem. Przynajmniej na mnie wywarło to wrażenie i przeszły mi po plecach, wywołane trwogą ciarki.

Lochy i korytarze są wykonane przyzwoicie, nie szokują wyglądem, raczej trzymają dobry poziom. Stopień szczegółowości grafiki można dowolnie skonfigurować za pośrednictwem opcji, dostosowując ją do konfiguracji komputera. Poza tym wszelkie preferencje użytkownika da się wyregulować z klawiatury w czasie gry, bez konieczności przerywania i ponownego zaczynania.

To co najistotniejsze w DOOM'o-watych strzelaninach – klimat – został stworzony w odpowiednio przekonywującej formie. Gracz może nieźle zintegrować się z bohaterem i czerpać garściami z otaczających go koszmarów. Wpływa na to także świetna oprawa

F-EARS

dźwiękowa, podkreślająca najbardziej intrygujące nas elementy, jak np. moment śmierci, objawiający się konwulsyjnymi ruchami i cudownym rykowkiem połączonym z rzężeniem wydobywającym się z ust umierającej ofiary.

Warstwa fabularna jest taka jak w innych tego typu publikacjach, czyli służy do uwydatnienia grozy przez jak największą liczbę przeciwników, krwi, bólu i poniżenia. Chcąc uruchomić resztkę wypalonych przez używki szarych komórek, można dzięki załączonemu edytorowi stworzyć swój własny labirynt z uwzględnieniem ulubionych zaułków, rodzajów broni i oczywiście potworów. W sumie jest to ciekawe, bo ewentualne edytory plansz wydaje się jako oddzielne programy i nie zamieszcza się ich razem, tym bardziej, że gra zajmuje zaledwie dwie dyskietki.

Zauważyłem dwa istotne mankamenty, odczuwalne podczas grania. Pierwszy z nich to straszliwie wysoki poziom trudności. Niemożliwe jest przejście poziomu bez uszczerbku na zdrowiu, ze względu na konieczność kilkukrotnego strzelania do przeciwnika. W czasie naszego ostrzału wróg z reguły zdąży nas zauważyć i oddaje w naszym kierunku serię na tyle pokaźną, że nie ma siły – coś musi kąsnąć. Oprócz tego penetracja nowych terenów niesie za sobą ryzyko napotkania czyhających na naszą nieuwagę hord bestyjek. W momencie niespodziewanego dostania się w paszczę lwa, mamy małe szanse na wyjście z opresji bez połowy energii. Druk

Stuknięty profesor Bloodheart porywa ludzi i dokonuje na nich obrzydliwych eksperymentów. W swoim bluźnierczym laboratorium poddaje ich biocybernetycznemu przeobrażeniu w nieludzkie istoty, wyposażone we wszczepioną broń i wykorzystywane do niecnych celów.

Jesteś jedną z potencjalnych ofiar profesora. Zdając sobie sprawę z grożącego ci niebezpieczeństwa postanawiasz uciec z klatki, do której wsadzili cię jego asysteci. W tym miejscu zaczyna się twoja

E-XILE

To przedziwna i trudna do sklasyfikowania gra. Wizualne doznania nakazują zaliczyć ją do platformówek, przebieg gry zawiera jednak sporo elementów logiczno-przygodowych, miejscami ocieramy się też o ostre strzelanie połączone z koniecznością sprawnego operowania joyem. Ta hybryda jest bardzo ciekawym i oryginalnym produktem, pomysłem, jakie rzadko spotyka się w grach.

Akcja gry toczy się w kosmicznej scenerii, pośród wielu ciekawych lokacji usytuowanych głównie wewnątrz planety. Zadaniem gracza jest pokonanie terenu gry, którym jest wielki świat, w celu finałowej eksterminacji szalonego inżyniera genetycznego. Jego osoba nie jest istotna podczas zgłębiania coraz to nowszych połaci planety, ważne są tylko napotykane przeciwności losu w postaci grona cybernetycznych robotów, dziwacznych żyjątek, tajemnych przejść.

Program charakteryzuje się dość wolno zmieniającą się akcją, bardziej bliską przygodówce, aniżeli grze platformowej. Posiada ładną grafikę i dość prze-

gim mankamentem, istotniejszym, jest bardzo duża czułość urządzenia sterującego na wychylenia na boki. W momencie namierzania harpagana wystarczy lekkie przytrzymanie kursora w kierunku bocznym, aby lufa zjechała z linii strzału. Kolejne wycelowanie kosztuje stratę czasu, a co za tym idzie sporej ilości energii. Mimo tych wad DOOM'omaniacy będą z pewnością z tej pozycji zadowoleni, bo zapewnia ona godziny strzelania, niezła wyżywkę i... he he he!!!

Wic

Manyk'95

AMIGA 1200 2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (Amiga) 59 zł

Za: grafika, dźwięk, klimat
Przeciw: poziom trudności

Guildhall'95

AMIGA 1200 2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (Amiga) 1590 zł

Za: oryginalny pomysł, kompozycja scenerii
Przeciw: przeciętny dźwięk

ciętną oprawę muzyczną, sprowadzającą się głównie do efektów ubarwiających wybuchy. EXILE przeznaczony jest dla bardzo cierpliwego, starszego gracza potrafiącego logicznie myśleć i wiązać ze sobą niby nic nie znaczące zdarzenia. Gra dostarcza miłej rozrywki na długie godziny, nie jest szlagierem, ale z pewnością utrafi w gusta znudzonych notorycznie powtarzającymi się pomysłami.

Gordon

VIRTUAL KARTING

Każdy z nas będąc małym chłopcem marzył o wyścigach kartami lub o zbudowaniu razem z szurniętym kolegą własnego gokarta. Mnie do dziś emocjonuje tego typu rozrywka, dlatego z wielką przyjemnością sięgnąłem po VIRTUAL KARTING.

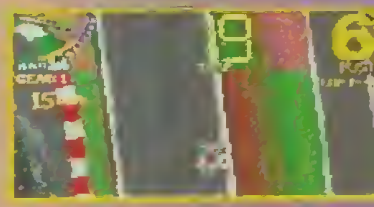
Gra ta urodziła się w głowach członków grupy o nazwie Fabio Bizetti, wywodzącej się prosto ze środowiska scenowiczów-zapaleńców. Dziś wydają oni własne tytuły, zadziwiające świeżością pomysłów i często profesjonalnym wykonaniem. Takim właśnie schnącym dopiero winogronem jest z pewnością VIRTUAL KARTING, przyciągająca starannym wykonaniem i dwoma rodzajami kamer przedstawiającymi z wielką precyzją przebieg zdarzeń.

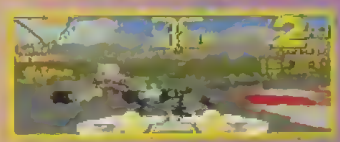
Gra oferuje dwa widoki – 2D i 3D, co daje świetny efekt i dużo fajnej zabawy. Grafika skonstruowana została w oparciu o teksturowane wektory i choć na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie technicznego wykośławienia, to jednak po pierwszym przejechanym okrążeniu wszystko wraca do normy. Doceniamy trud włożony przez osobnika odpowiedzialnego za grafikę, tym bardziej, że animacja wyświetla się od 25 klatek na sekundę przy zwykłej A 1200 do 50 klatek na sekundę przy rozbudowanej konfiguracji. Wariant maksymalny powoduje, że bolid mknie jak burza, z szybkością nie spotykaną w innych produktach, przy tak bogatej oprawie.

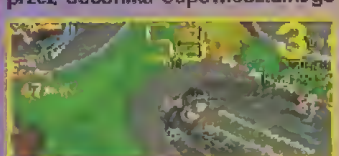
VK charakteryzuje się przyzwoitym stopniem miodności, na który wpływają interesująco narysowane trzy tory, regulowany stopnień trudności i wiele atrakcyjnych opcji. Warto też zwrócić uwagę na sposobność sterowania joyem analogowym, stworzonym z myślą o symulatorach. Muszę podkreślić dużą celowość tego rozwiązania, które ma zdecydowaną przewagę nad sterowaniem cyfrowym, nie dającym pełnej kontroli np. przy wchodzeniu w zakręt z dużą prędkością. Gdy będziemy czuć się na siłach, możemy wyłączyć automatyczną skrzynię biegów i przesiąść się z zalecanej na początku klasy 100 CC na 125 CC.

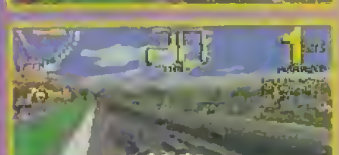
Gra wykonaniem i pomysłem w pewien sposób szokuje, gdyż przekracza granice możliwości sprzętu. Widać tu notorystwo i świeży powiew nie skostniałych pomysłów, których nie spodziewałby się nikt na Amidze. Gorąco polecam tę pozycję wszystkim, a szczególnie lubującym się w nowinkach technicznografficznych.

Wicik









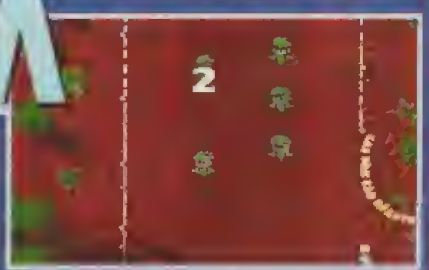
OTM'95

AMIGA 1200, 2.5 MB HD 3 dyskietki

Za: powtarzstwo w sferze graficznej
Przeciw: tępawy dźwięk

Sorry za kiepskiej jakości screeny – niestandardowy tryb graficzny, trudny do złapania.

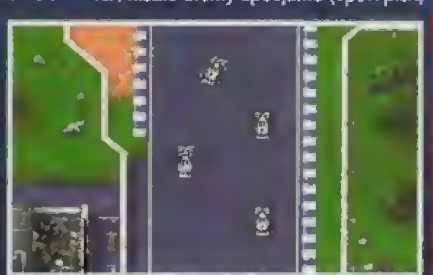
TURBO TRAX



Specjalnie dla miłośników sportów związanych z szybkością firma ARCANE SOFTWARE wydała wyścig, będący pstryczkiem w nos dla CODEMASTERS, który nie raczył wypuścić MICRO MACHINES 2 na Amigę, tłumacząc się słabą sprzedażą i kiepską siłą sprzętu.

TURBO TRAX jest kompilacją z wieloma zapożyczeniami z MICRO MACHINES i OVERDRIVE, a także z elementami wyraźnie wyróżniającymi. Pierwszym z nich jest zmiana opcji, umożliwiająca urozmaicenie zabawy poprzez wybranie jednego z wielu trybów: wyścig, praktyka, jazda na czas, sprawdzenie się z kumplem, przez co wyścig jest nieziemsko trudny. Wysoki poziom trudności wyścigu bierze się z konstrukcji tras, wybieranych przez komputer za każdym razem losowo. Nie sposób zapamiętać co będzie nas czekać na następnym zakręcie.

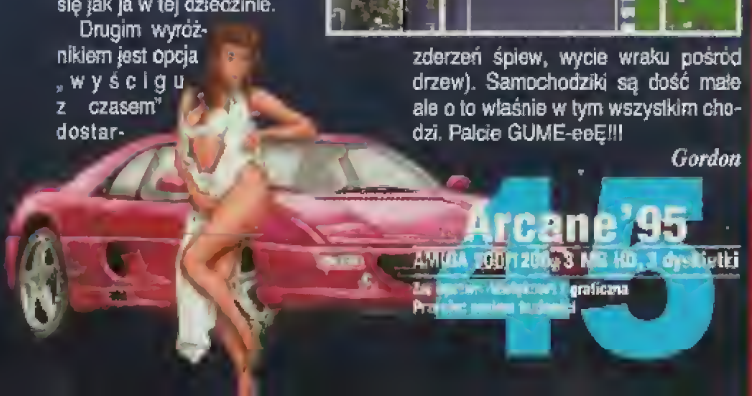
Kolejny element utrudniający życie to arcymistrzowska jazda pojazdów sterowanych przez komputer. Odpuszczenie na początku wyścigu lub nieopatrzne wypadnięcie z trasy powoduje pozostanie w ogonie bez jakichkolwiek szans na dogonienie czołówki i zajęcie punktowanego miejsca. Smutny to fakt, zniechęcający osoby początkujące czy lubujące się jak ja w tej dziedzinie.

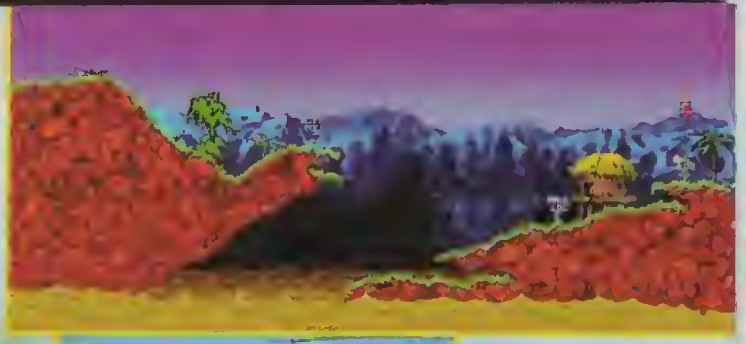


Drugim wyróżnikiem jest opcja „wyścigu z czasem" dostarczająca najwięcej radości. Po pierwsze, ścigamy się z samym sobą lub zaproszoną do zabawy osobą na jednym z 25 torów zamykających się w 5 scenariach, nie musimy się martwić o bezlitosnych konkurentów i konieczność zdobywania punktów. Mimo wszystko trzeba zauważyć zasadniczą różnicę, jaka nasuwa się mojej uwadze. Przy wyścigu z czasem wykorzystujemy, z przedmiotów zebranych na drodze, jedynie narzędzia zmniejszające zniszczenia bolidu i turbosy dodające skrzydeł. Pieniądzy są praktycznie nie do wykorzystania. Jedynie przy wyścigu z innymi zawodnikami kupujemy za nie ciekawostki usprawniające maszyny, aż do kosmicznie wielkich megachodów.

Kwestia wizualno-dźwiękowa wykonana została należycie. Podczas szaleńczych popisów mrożących krew w żyłach włącza się do zabawy świetnie przesamplowany głos komentatora i niezłe efekty specjalne (opon pisk, zderzeń śpiew, wycie wraku pośród drzew). Samochodziki są dość małe ale o to właśnie w tym wszystkim chodzi. Palcie GUME-eeE!!!

Gordon





da w setkach odmian generowanych przed każdą rundą. Jeśli nie podoba ci się to, co widzisz na ekranie, zawsze możesz poprosić o stworzenie nowej okolicy. Jeżeli natomiast oferty komputera już ci się przejadły, to możesz stworzyć swój własny poziom, lub też ściągnąć co nieco z Internetu (adres w instrukcji). Nie powinno jednak

Żyją wszędzie. Są ich tysiące. Miliony. Są od nas starsze. Co nie znaczy, że mądrzejsze. Potrafią obserwować. I wykorzystać zdobyte informacje. Robale.

Przez miliony lat żyły po swojemu. Nagle, ni stąd ni zowąd pojawili się ci Duzi Ludzie. Wszystko postawili na głowie, stary świat odszedł w zapomnienie. No cóż, robaki musiały nadrobić braki ewolucyjne. Podpatrywały ludzkie zachowania, naszą broń, i tworzyły swoją. Dość szybko się przekonały, że z jej pomocą nie można wykurzyć nas z powierzchni Ziemi. Wspaniale natomiast nadawała się ona do rozwiązywania lokalnych problemów międzygatunkowych. Odwieczne walki między szczepami wkroczyły na nowy poziom.

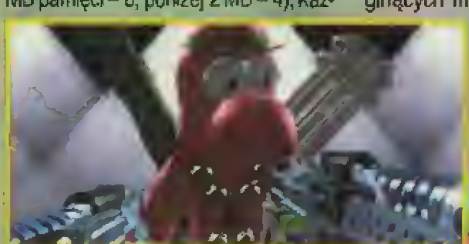
■ ■ ■

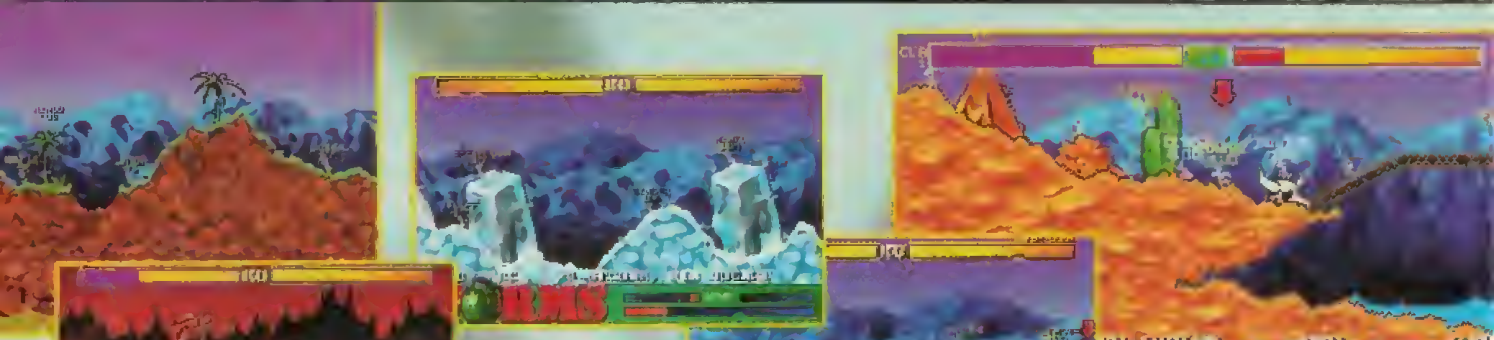
Ludzie lubią mieszać style. Najłatwiej jest przecież osiągnąć sukces biorąc sprawdzone rozwiązania i nadając im nową, atrakcyjną otoczkę. Czym są więc WORMS? Wywołują różne skojarzenia – ni to SCORCH, CANNON FODDER czy LEMMINGS. Nasi bohaterowie mają po kilka pixeli wysokości, z radością idą na śmierć, posługują się całą masą różniastego uzbrojenia i są wprost nieprawdopodobnie głupi.

Grafika? Yeah! Dostępnych jest 10 podstawowych sceneri (Na Amidze z 2 MB pamięci – 8, poniżej 2 MB – 4), każda nastąpić to zbyt szybko – każdy wygenerowany poziom jest naprawdę niepowtarzalny, nieźle graficznie skomponowany, posiada swoją atmosferę. Warto wspomnieć także o animacji samych robali – tutaj klaniają się Lemmingi – podobnie jak i tam kilka pikseli wystarczyło aby oddać całe bogactwo życia duchowego tego drobiażdżku. Wszystko się rusza, pełza, mruga oczętami, a po wzleceniu na zbyt dużą wysokość malowniczo wbija się główką w glebę i równie uroczo z niej wygrzebuje. Natomiast właściciele wersji na CD mogą także nacieszyć oczy efektownym intro.

Dźwięk? Czymże byłaby milcząca gra! Robale gadają bez przerwy. Zazwyczaj głupoty. Właściwie to tylko głupoty. Są natomiast poliglotami (ścieżka dźwiękowa z odzywkami robali została nagrana w kilku językach). To jednak miłe z ich strony, że nigdy nie zapominają o pożegnaniu się z tobą przed śmiercią. Efekt uzupełniają spokojne dźwięki falowania wody, krzyki ptaków, wrzaski ginących małych istotek. Doprawdy, odprężające.

Oczywiście tym, co najbardziej cieszy nasze serca i umysły jest wspaniały wybór broni. Oto krótki jej przegląd:





WORMS

Na początek coś klasycznego – strzelba, uzi, bazooka. Jak to działa wie każde dziecko. Wystarczy wycelować i nacisnąć spust. Działa proste lecz (zwłaszcza uzi) efektownie (i efektywnie) – przeciwnik bywa odrzucany na niezłe odległości.

Granaty i bomby rozpryskowe. Tutaj właśnie przed oczami staje nieśmiertelny SCORCH – regulacja kąta wyrzutu, siły odpalenia – kto ma komputer balistyczny w głowie, może spędzić nieco czasu na rozgryzaniu tych narzędzi eksterminacji.

Rakieta samonaprowadzająca. Oh, baby, to lubię. Tu nie trzeba myśleć. Wystarczy wskazać cel, unieść wyrzutnię tak, aby rakieta nie pacnęła w przeszkodę terenową i nacisnąć spust. Reszta „robi się" sama. Co prawda rozrzut czasami bywa spory, ale nie ma róży bez kolców...

Ognista pięść i smocza kula – element karate w naszym małym konflikcie. Na dużą odległość niezbyt skuteczny, ale kiedy stoicie twarzą w twarz...

Dynamit, mina – broń dość uciążliwa w użyciu, ale przy prawidłowym odczytaniu instrukcji obsługi może sprawić ci wiele przyjemności.

Nalot – jeśli wrogowie stoją w gromadce, zwłaszcza na zaminowanym terenie nie zbliżaj się do nich, tylko daj Kawalerii Powietrznej zarobić na swój żołd. Bardzo elegancka broń.

A kiedy los ześle cię w niezbyt przyjemne miejsce – nie załamuj rąk.

A może wolisz po prostu nieco się ufortyfikować? Spokojnie. Rzeźbę terenu możesz zmieniać używając wiertarki i palnika. Natomiast z bagna wyciągnie cię lina, występująca w dwóch wariantach – ninja rope – rzut, rozhust i przeskok nad rozpadliną, oraz, uwaga – skok z mostu w najlepszym stylu. Dziury łatać możesz też za pomocą wieloczynnościowych mostków – grinders.

Teleport – beznadziejnie się zagrzebałeś? Wpadłeś w kanał? Odczuwasz potrzebę bliższego kontaktu z partnerem? OK, możesz się teleportować, tylko pamiętaj o zabezpieczeniach.

Czy to wszystko? Oczywiście, że nie. Zawsze przecież możesz pobawić się w kamikaze (zmiata wszystko na swej drodze) lub się poddać. OK, OK, żartowałem.

Jeszcze ci mało? Spoko, zawsze pozostaje wsparcie lotnicze – co jakiś czas z przestworzy spada skrzyneczka. Możesz w nich znaleźć naprawdę ciekawe cacuszka:

Minigun – pamiętacie SYNDICATE? Wszystko jasne.

Banan – bomba. Zabiera do 75 punktów energii. I kto by pomyślał...

Owca. No cóż, podczas tworzenia tej gry ucierpiało wiele czworonogów. Owce nie są wyjątkiem. Ale taki samobójczy oddział bywa wielce pomocny.

Czy to wszystko? Chyba żartujecie. Są jeszcze opcje... W porządku, nie będę się o nich rozpisywał. Ustawić można tu naprawdę wiele – grać może od 1 do 16 ludzi, można tworzyć własne krajobrazy, wersja Amigowa pozwala na uśpienie gry i chwilowy skok do Workbencha oraz udostępnia tryb treningowy, natomiast w wersji PC udostępniony jest tzw. BANZAI MODE – po jego uaktywnieniu gra staje nieco bardziej widowiskowa.

PooH

Team17'95

PC DOS — **2 dyskietki, 1 CD**
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 5 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
AMIGA 500/1200 — **3 dyskietki**
CD32, Macintosh, Playstation, Saturn

Autoryzowany dystrybutor	
Mirage (Amiga)	98 zł
Mirage (CD32)	110 zł
Mirage (PC)	109 zł
Mirage (PC CD	132 zł

CHARLY

Kolejna platformówka, firmowana przez SHRENK & HORN (yuck!). Kierując poczynaniami smutnego wymalowanego clowna jak to w platformówkach bywa biegasz, skaczesz i rzucasz czerwonymi i niebieskimi kuleczkami. Przeszkadzają ci w tym dziwne mutanty, działa, chodzące kaktusy itp. Ot, kolejna gierka w sam raz dla zdychającej raczej szybko trzy-osiem-szóstki. Graficzka i dźwięk przyzwoite, kilka poziomów animacji tła. Co jeszcze... eee... CHARLY jest trochę podobny do mnie, KRUSTEGO. Ale ja jestem ładniejszy, i gra o mnie (KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE) była ładniejsza. W każdym razie CHARLY może być.

Krustek

FUN WITH 100 WORDS

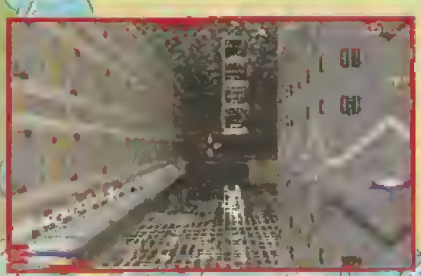
Jest to program edukacyjny działającym w środowisku Windows, wyprodukowany z myślą o najmłodszych konsumentach komputerowego szaleństwa. W myśl zasady „przez rozrywkę do wiedzy" – dzieciaki w wieku 3-7 lat mogą uczyć się, bądź już zaznajamiać z jęz. angielskim w sposób pozbawiony stresu, bez ingerencji osób, trzecich. W bardzo prosty sposób poprzez kliknięcie na ekranie w odpowiednim miejscu, ocierają się o elementarne słownictwo i znaczenia, od których zaczyna się naukę. Miły głos lektora wypowiadającego każde słowo i udokumentowanie wszystkiego co zostaje usłyszane językiem pisanym powoduje, że nie sposób uniknąć wlewającej się samoistnie do mózgownicy wiedzy.

Jak to w tego typu programach bywa, na ekranie sporo się dzieje, jest dużo dźwięku i mnóstwo kolorów, opatrzonych sympatycznymi animacjami. Idealne dla dzieci, przyjemnie się ogląda, będąc nawet starszym! To rzeczywiście działa!!!

Homerozaurus

RADIX
BEYOND THE VOID

EPIC MEGAGAMES to firma, której dziś nikomu chyba nie trzeba rekomendować. Zasłynęła ona swego czasu wieloma doskonałymi tytułami sharewarowymi, lecz tajemnica sukcesu firmy polegała na tym, że potrafili stare sprawdzone pomysły ubrać na nowo w doskonałą grafikę i dźwięk. Stało się tak także w przypadku produktu pod tytułem RADIX. Gra zbudowana na wzór DOOM jest bardzo podobna do swojego doskonałego poprzednika – strzela się klawiszem Ctrl, mapę włącza się klawiszem Tab itd. Sens gry jest podobny jak w DESCENT, tj. lata się po labiryncie korytarzy i strzela się z różnego rodzaju broni do różnego rodzaju przeciwników. Ukończenie poziomu nie ogranicza się jednak tylko do odnalezienia drzwi z napisem EXIT, w każdym z etapów mamy bowiem do wykonania konkretną misję, jak na przykład unieruchomienie turbin powietrznych czy zniszczenie reaktora. Parę nowinek zostało wprowadzonych w samym systemie sterowania, ciekawostką jest także możliwość przełączania widoku na tylnego strzelca. W RADIX pojawia się coraz częściej spotykana w grach opcja gry w sieci i przez modem. To co jednak powoduje że warto zwrócić uwagę na ten tytuł z masy gierek DOOM'o-podobnych, to właśnie fantazyjnie zbudowane korytarze, wijące się, skręcające, rozgałęziające w masę kierunków. Niejedna gierka RPG byłaby dużo ciekawsza z mapą korytarzy taką jak w RADIX.

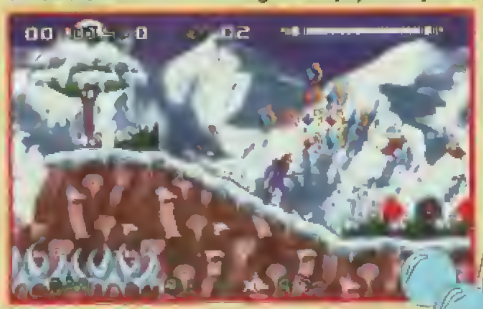


Pocharatka

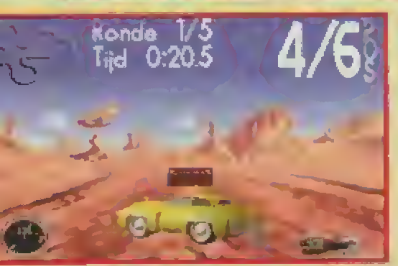
IMPACT

To bardzo dobra produkcja z gatunku chodzonych strzelaninek. Duża dynamika akcji, brak przestojów i wysoka miodność. Gra posiada 25 zróżnicowanych poziomów, wybieranych dowolnie z menu, bez konieczności nudnego przechodzenia całości. Poziom graficzny jest wysoki, wpływają nań: charakterystyczna duża postać głównego bohatera, dbałość o szczegóły i finezyjne wybuchy współgrające z dźwiękiem oraz wielopoziomowy scrolling tła. Grając nie można się nudzić, o to postarali się troskliwi programiści, dając nam radość czerpaną wprost z ognistej siejącej potężnym ogniem rury, co i raz usprawnianym lepszym polem rażenia. Główna postać porusza się po całym ekranie, w związku z czym IMPACT nie jest bezmyślnym parciem do przodu, charakterystycznym dla większości strzelaninek. W tej grze, mimo siania pożogi trzeba jeszcze uruchomić szare komórki, ze względu na konieczność kojarzenia jakie cele zostały wyeliminowane i co jeszcze pozostało do neutralizacji.

Homerozaurus

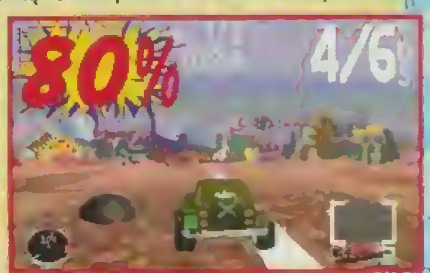


2 FAST 4 YOU



Gra ta jest świetnie zrobionym, płynnie działającym wyścigiem łudząco podobnym do Amigowskiego BUMP'N'BURN, tzn. rzut kamery zza samochodu. Gierka posiada przyjemną, nie rozbudowaną, ale za to superszybką teksturowaną graficzkę i dźwięk ochoczo zagrzewający do walki, odbywającej się w pojedynkę lub w dwie osoby. W tym przypadku ekran zostaje podzielony na pół, w sposób nie ograniczający widoczności. W tej opcji oprócz standardowego wyścigu dostępna jest jeszcze możliwość tzw. BATTLE MODE, tzn. na ekranie pozostają tylko dwa samochody i mnóstwo gadżetów leżących na drodze. Zbierane gadżety okazują się bardzo przydatnym materiałem zwiększającym siłę i sprawność sterowanych bolidów. Wpływają poza tym na uatrakcyjnienie zabawy, eliminując zwolnienia akcji czy przysłowiową nudę. Wyścigi opatrzone są kilkoma scenami, wybieranymi przez gracza na samym początku, różniącymi się gęstością porozrzucanych na trasie dopalek, ostrością zakrętów i nawierzchnią. Gierka jest banalna w obsłudze, bardzo miodna i stanowi idealną pożywkę dla znudzonych dwóch osób.

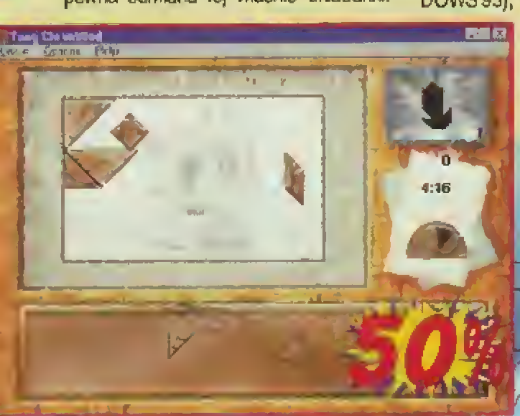
Homer Simpson



TANG CHI

Będąc w przedszkolu nauczyłem się mnóstwa rzeczy. Czytać, pisać, rysować, podpalać, bić i kopać. Stamtąd też wyniosłem poczucie humoru, które obserwowaliście w serialu SIMPSONS. Pamiętam też fajną układankę, składającą się z figur geometrycznych, z których należało ułożyć kwadrat. TANG CHI to pewna odmiana tej właśnie układanki. Na dole leżą figurki, z których należy ułożyć wymagany symbol pokazujący się w prawym górnym rogu ekranu. Symbol układamy na tle starojapońskich rycin, przy dźwiękach przyjemnej muzyczki. Możemy też przeczytać japońską legendę, wprowadzającą nieco w klimat intelektualnych rozrywek Dalekiego Wschodu. Gra wykonana jest przyzwoicie (ale bez rewelacji), posiada dwie wersje (WINDOWS 3.x i WINDOWS'95), a firmuje ją znana skądinąd japońska firma CAPCOM.

Krzysztof Rusty



CYBERSTRIP

Shame on a Nigga! Krusty dorwał kolejnego pokera, rozbieranego pokera z digitalizowanymi kobiecymi ciałami! Dlaczego CYBER STRIP POKER? Dlatego, że gra toczy się w cyberprzestrzeni (yuck!), a twoje przeciwniczki to tylko wirtualne atrapy prawdziwych panienek (gulp!). Ale co ja wam będę p... Lubicie STRIP POKERKI? – jest nowy. Nie lubicie – zapomnijcie, że to czytaliście! Wprawdzie Krusty woli nagie kobiety na żywca, ale pokerek to męska gra. Yep!

Konrad Rusty

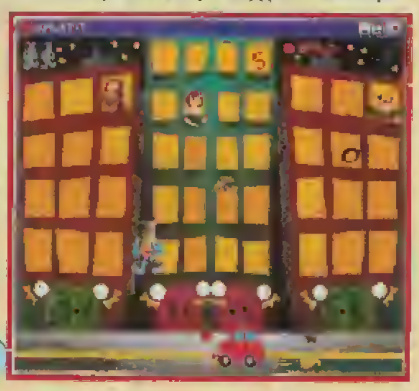
Gdy Kitty Bruno w Polsce na własne podobno topi się Marzanna. No to Jan cholera!

SPLATT

Po znaczącym (?) rynkowym (??) sukcesie (???) KARTOFLA ZWANEGO CHAOSEM, firma KOMODOWARE posługując się programem KLIK&PLAY szturmuje kolejnym produktem zatytułowanym SPLATT! W podtytule czytamy: „bezmyślna gra śmieciarska". Brzmi nieźle, nieźle też się prezentuje – a to ze względu na idiotyczny pomysł, którym jest sterowanie śmieciarzem, głównym bohaterem gierki. Ja naprawdę rozumiem gry traktujące o strażakach, o hydraulikach, o woźnych, mordercach, detektywach... każdy marzył o takim zawodzie, gdy miał te 6 lat. Powiedzcie mi tylko, kto w młodości chciał zostać ŚMIECIARZEM???

Stoisz pod blokiem z kublem na śmieci na głowie, a ludzie, niechlujne świnie wyrzucają przez okna odpadki. Mogą to być BUTELKI PO WÓDCE (!!!) SKÓRKI OD BANANÓW (!), BOMBY (!!). Po ziemi chodzą pająki, biega dozorca z miotłą. Dozorca nie lubi śmieciarzy, ty nie jesteś wyjątkiem. Wali miotłą przez łeb. Twoim zadaniem jest jednocześnie unikając pająków i dozorców zbierać śmieci wyrzucane przez motłoch do kubła, który NOSISZ NA GŁOWIE (!!!). Twoją odpowiedzią dla niechlujnych mieszkańców są odpadki, które WYSTRZELIWUJESZ Z KOSZA W ICH OKNA (!!!!). Jeeeeezu... kto to wymyślił??? Chory człowiek!!! Spróbujcie obejrzeć tę grę, może po kilku minutach zapragniecie udać się na Wyspy Nonsensu, gdzie zapewne firma KOMODOWARE ma swoją siedzibę. Brrr! TO NAJGŁUPSZA GRA, W JAKĄ GRAŁEM W CAŁYM SWOIM ŻYCIU!!! SUPER!!!

Kamil Rusty



REST IN PIECES

MYSTIC MIDWAY jest serią banalnych strzelanek opartych na fenomenalnym zastrzyku młodości i przeciętnym poziomie graficznym. Pierwszą z nich, najlepszą z tych, które do tej pory widziałem jest REST IN PIECES. Już sam tytuł jest dowcipną grą słów polegającą na robieniu sobie jaj z nieboszczyków. Temat gry idealnie pokrywa się z tytułem, ponieważ naszym głównym zadaniem jest strzelanie do pojawiających się na ułamek sekundy kościotrupów, przekomicznie narysowanych i animowanych, wypowiadających świetne cięte kwestie. Nie można się tu nudzić, pomimo jednej planszy upstrzonej jedynie cudownymi straszydłami. Świetnie bawiłem się z gromadą kumpli przez wiele długich wieczorów bez wyraźnych objawów znudzenia. Polecam, bo takich krapowatych (grafika), jak pewnie niektórzy powiedzą, pozycji jest bardzo mało!!! Dziadyga pojawiający się jako przerywnik podczas plansz jest ósmym cudem świata!!! Przekonajcie się sami!

Intel Bestia

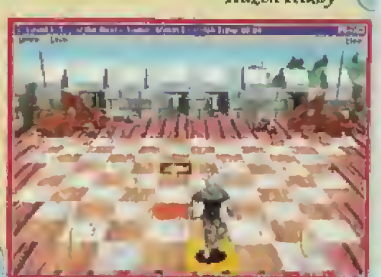
KNIGHT MOVES

Tym razem z przyjemnością pragnę zarekomendować grę KNIGHT MOVES. Jest to bodaj najlepsza i najładniejsza gra logiczna, jaką widziałem przez ostatnie pół roku. A trochę tego widziałem... W grze kierujemy zakutym w stal rycerzem, który porusza się po ekranie zbierając różne przedmioty, aby następnie dotrzeć do wyjścia i przejść na następny poziom. Rycerz jednak, zapewne na skutek problemów z błędnikiem...

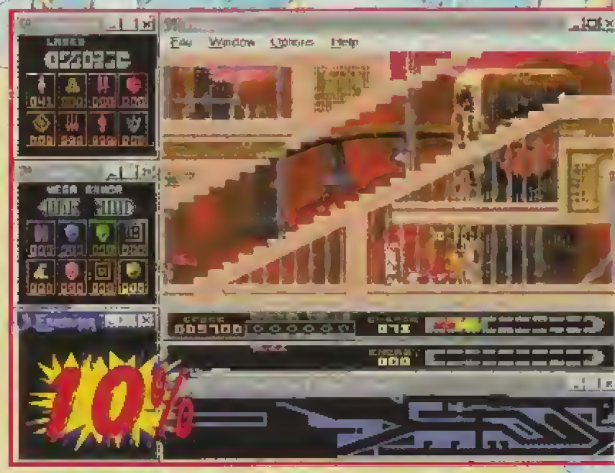
STOP! Czy wiecie, że miałem kiedyś chomika, któremu przestawił się błędnik, zaczął więc biegać w kółko w akwarium (nawet wyjęcie go nie pomogło) i zdechł z głodu, bo nie mógł się zatrzymać aby coś zjeść? Uhuhehaha!

...może poruszać się tylko ruchem szachowego skoczka (raz-dwa-i-jeden- w-bok). Wygląda to bardzo fajnie, zwłaszcza że rycerz wysoko skacze. Przeszkadzają mu w tym pająki, dyniogłowi i inne straszne postacie pozostawione przez twórców. Gra jest wykonana znakomicie. Grafika pracuje w wysokiej rozdzielczości w trybie Hi-Color (32 tys. kolorów), postacie są wspaniale renderowane i perfekcyjnie animowane. Poziomów jest ponad 50, akcja rozgrywa się w 10 częściach starego zamku. Dzięki wysokiemu poziomowi trudności, gra zapewni długie godziny doskonałej zabawy wszystkim miłośnikom logicznej rozrywki. Wydała ją znana firma SPECTRUM HOLOBYTE, a pracuje pod WINDOWS.

Kazek Rusty

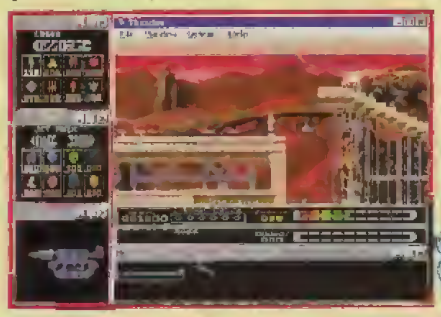


THEXDER



PRZYPOMINA SHAREWARE'OWE PRODUKCJE Z 1991 ROKU DZIAŁAJĄCE NAWET NA 286!!! I TA GRA DZIAŁA TYLKO POD WINDOWS'95??? Na dodatek ma ogromne wymagania sprzętowe... No dobra. Biegamy, strzelamy, skaczemy. Obrzydliwa grafika (ale nawet 1024x768), obrzydliwa gra, ohydne wykonanie. Dobry dźwięk nie ratuje sytuacji. Jedyne co pozostaje, to pośmiać się z ceny THEXDERA, która wynosi ok. 100 zł. Nawet jeśli spadnie do 10 zł, radzę się zastanowić. SIERRA leci w moich oczach okrutnie. Gry takie jak EARTHWORM JIM czy PITFALL pokazały, jak powinny wyglądać produkcje stworzone dla WINDOWS '95. Czasem żałuję, że takie gry jak THEXDER nie są nagradzane pięcioletnim pobytem programistów w więzieniu. Odechciałoby się im robić żarty z ludzi!

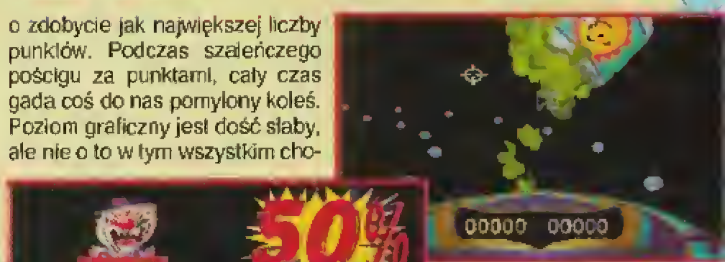
J. F. Krusty



Nowa gra znanego koncernu SIERRA to THEXDER, platformówka stworzona specjalnie dla systemu WINDOWS'95, mająca pokazać jego możliwości i moc. Jeśli ktoś chciałby sprawdzić WINDOWS'95, lepiej niech sięgnie po coś innego. LUDZIE! TA GRA TO HORROR!

PHANTOM EXPRESS

Kolejna strzelaninka z serii MISTIC MIDWAY prezentuje się całkiem interesująco za sprawą prostoty i zawartej w niej miodności. Tym razem akcja rozgrywa się w wesołym miasteczku na torze popularnego w stanach roller coastera, przebiegającego w tunelach, opanowanych przez wścibskie strachy na tachy. Twoim zadaniem jest unicestwić „równowartość" punktów potrzebnych (czyt. strachów) do przejścia do następnego poziomu. Obsługa gry jest wizualną analogią klasycznego celowniczkowca współgrającego najlepiej z myszką. Rozgrywki przeprowadza się samemu lub (najlepiej) z osobą towarzyszącą. W przypadku opcji grania w duecie, można współpracować w jednej ekipie lub wzajemnie rywalizować o zdobycie jak największej liczby punktów. Podczas szaleńczego pościgu za punktami, cały czas gada coś do nas pomylony koleś. Poziom graficzny jest dość słaby, ale nie o to w tym wszystkim chodzi. Strzelania jest sporo, interesującego, wartego piętnastominutowych sesji.



Homerosław

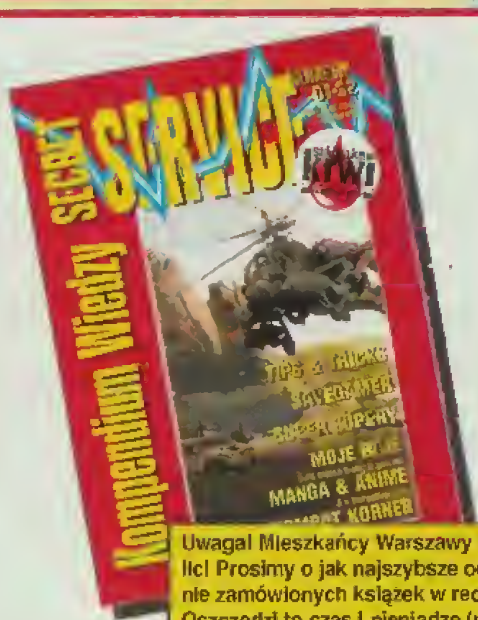
Już w sprzedaży

KOMPENDIUM WIEDZY

Unikalne wydawnictwo książkowe, zawierające m.in. 2263 Tipsy, 94 SaveGamery, Super Supery, Historię Mangi i Anime, Przegląd Mordobić z Tajnymi Ciosami oraz prawie 300 rysunków, podsumowanie rubryk z 32 numerów SECRET SERVICE, spis wszystkich opisów i helpów, lista nazwisk czytelników i inne atrakcje.

Opinie kupujących: BOMBA! SUPER! MIODZIO! ZA TAK NISKĄ CENĘ! PRZESZLIŚCIE SAMYCH SIEBIE! WOOOW! POPROSZĘ JESZCZE JEDNĄ!

Wszyscy nowi chętni mogą zapisywać się na dodruk. Prosimy nie zwlekać ze składaniem zamówień — tę książkę musi mieć każdy gracz!!!



Uwaga! Mieszkańcy Warszawy i okolic! Prosimy o jak najszybsze odbieranie zamówionych książek w redakcji. Oszczędzi to czas i pieniądze (nie ponosicie kosztów przesyłki).

Dystrybucję prowadzi redakcja SECRET SERVICE. Książka nie będzie dostępna w księgarniach ani kioskach. Przygotowywany jest dodruk, na który można jeszcze złożyć zamówienie. Realizacja drogą pocztową w kolejności zgłoszeń.

Cena: 9,90 zł za 336 stron + koszty przesyłki (płatne przy odbiorze)

Zamówienia prosimy przysyłać na kartach pocztowych pod adresem:
ProScript, 00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

MORTAL KOMBAT

Witajcie. 19 stycznia 1996 roku Marcin Kamil Górecki vel GulasH ukończył 21 rok życia. Tak, tak... jestem już całkowicie pełnoletni i odpowiedzialny za swoje czyny, mogę się ożenić, jestem urzędowo w pełni dorosły, mam czynne prawo wyborcze. Impreza była niezła, ale nie o tym... Co to oznacza w praktyce??? Czy jako dorosły człowiek powinienem przestać zajmować się mordobiciami??? Czy powinienem zasiąść przed komputerem wieczorem i stoczyć z nim wielogodzinną partię szachów, zamiast szybkiej rundki w MK3??? Czy powinienem zacząć grać w nudne, beznadziejne przygodówki i długaśne „dorosłe" strategie? Czy powinienem zdradzić ideały, którym tak długo hołdowałem??? Stary już Gulash ma zamiar to poważnie przemyśleć... Ciekawe, co wy o tym myślicie... czy powinienem odejść w blasku zachodzącego słońca??? (Ukłony w stronę prof. Stanisławka – mojego wykładowcy filozofii).

Na razie jednak wkraczamy w świat STREET FIGHTERA, oto długo oczekiwane notki biograficzne o postaciach. Duża gratka dla fanów, których zapewne przybyło, a to ze względu na dwie amigowe wersje SSF2T, które jak na Amigę prezentują się nieźle. Wolę jednak tę bez słówka TURBO, lepiej się gra. Jeśli jesteś prawdziwym fanem mordobić, koniecznie zaopatrz się w SSF2.

■ ■ ■

Najpierw jednak wyniki konkursu MORTAL KOMBAT. Takich stosów listów jeszcze nie widziałem w swoim życiu, z niemałą radością też stwierdzam, że wreszcie przez nie przebrnąłem.

GRAFIKA

1. Michał Śledziński – ORYG. GRA MK3
2. Jarosław Koryś, Sławomir Kliszek – TEKTUROWE STANDY
3. Paweł Michalski, Marcin Kuligowski, Rafał Kosek – DUŻE PLAKATY
4. Grzegorz Kubieniec, Artur Maciorowski – MAŁE PLAKATY
5. Arkadiusz Zawada, Piotr Pajerski – KOMIKSY
6. Konrad Rozestaniec – MOVIE MAGAZINE
7. Patryk Galicki, Marcin Żera – CZAPKI MK

OPOWIADANIE

1. Paweł Ojrzanowski – GRA MK3
2. Grzegorz Maczuga, Marcin Myszka – TEKTUROWE STANDY MK
3. Voyteck/Białystok, E. Bykowski, M. Śliwa – DUŻE PLAKATY MK
4. Wojtek Piasecki, Kiś-El – MAŁE PLAKATY MK
5. Marcin Gos – KOMIKS MK
6. W. Gruns – CZAPKA MK

Nagrody wyślemy pocztą. Zwycięzcy standów niech się z nami skontaktują telefonicznie – tego nie ma jak wysłać!!!

■ ■ ■

Jeszcze kilka spraw. Co wy mi tu wyjeżdżacie z jakimś bazgrołem długopisem robionym przez 10 minut w szkole, albo z tekstem o długości 1 KB? Ja doceniam czas i wysiłek, jaki ktoś musiał włożyć w swoją pracę. Gdy widzę, że praca jest niechlujna, nieprzemyślana, kiepska, to co z nią robię? No co? GAZ! Przestroga na przyszłość.

Dzięki za wszystkie nietypowe pomysły (program do zamęczania zawodników, szopka noworoczna z kombatantami, wyobrażenia Gulasha ciętego, siekanego i rozrywanego przez kombatantów, witraże etc.). Liczy się to, że coś z siebie wykrzesaliście i coś stworzyliście, zamiast gapić się bezmyślnie w telewizor. Dzięki!

■ ■ ■

Często prosicie o historie postaci z MORTAL KOMBAT. Poza tymi, które znajdują się w samej grze, nic więcej nie wiadomo. Idźcie na film, po co mam tracić miejsce w KOMBAT KORNER na tłumaczenie tego, co wszyscy znacie?

■ ■ ■

I znowu ogłaszam KONKURS!!!, tematem którego będzie STREET FIGHTER. Nagrody są jak zwykle świetne, zachęcam do wzięcia udziału. O filmie dużo więcej w MANGA ROOM. Odpowiedzi do 15 marca. TYLKO NA KARTKACH POCZTOWYCH, BO DO WORA!

Mam trzy nagrody do rozdania.

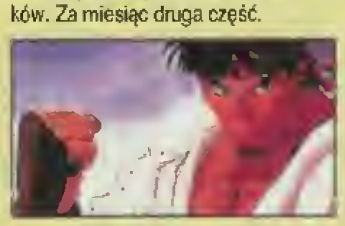
1. KASETA VIDEO „STREET FIGHTER 2 ANIMATED MOVIE" firmy MANGA (szerzej w MANGA ROOM)
2. GRUBY, DWUCZĘŚCIOWY KOMIKS „STREET FIGHTER 2" firmy MANGA
3. PŁYTA CD Z ORYGINALNĄ MUZYKĄ I OKRZYKAMI Z AUTOMATU „STREET FIGHTER 2" firmy CAPCOM

Mam tylko jedno, arcytrudne pytanie. Kto na nie odpowie, wygra. Możecie strzelać, próbować zgadywać, może wam się uda... W przypadku braku totalnie prawidłowych odpowiedzi nagrody dam tym, którzy będą najbliżej.

CO TO JEST, CO TO ZNACZY „SHENG LONG" I GDZIE W GRZE WYSTĘPUJE TO SŁOWO?

ODPOWIEDZI TYLKO NA KARTKACH POCZTOWYCH, BO DO WORA! (Yeah, drugi raz).

A teraz już tylko STREET FIGHTER. Oto pierwsza część historii postaci i pierwszych sześciu zawodników. Za miesiąc druga część.



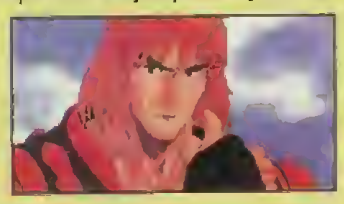
RYU
Data urodzenia: 21 czerwca 1964
Wzrost: 5' 10"
Waga: 150 lbs
Grupa Krwi: O
Kraj: Japonia
Sztuka Walki: Shotokan Karate
Lubi: Rywalizację
Nie cierpi: Pająków

Japońskie imię wymawia się w sposób następujący: „Rii-ou" albo „Riu", a nie „Ryju" ani „Raju" jak często słyszę.

Razem ze swym przyjacielem KENEM, RYU studiował od najmłodszych lat Shotokan Ka-

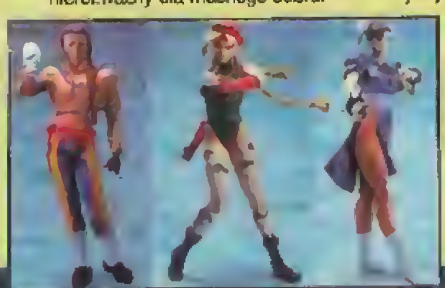
rate. Zanim jeszcze wystartowali w pierwszym turnieju (pierwsza gra STREET FIGHTER), pod swe skrzydła przygarnął ich największy mistrz tego stylu GOUKEN. RUY tak długo ćwiczył SHORYUKEN, aż płomienie z jego rąk uderzały najszybciej na świecie. Po opuszczeniu gościnnego dojo ich drogi się rozeszły, a RYU wędrował po świecie szukając przeciwników, którzy mogli by okazać się godni prawdziwej walki. Przez długi czas nie używał swych ciosów specjalnych, aby godnie rywalizować. Potajemnie jednak trenował, aby wreszcie okazać się lepszym od swego przyjaciela – KEN'a. Pewnego dnia, RYU ćwicząc na plaży podczas sztormu wykonał HURRICANE KICK, który do tej pory potrafił tylko KEN. Wiatr uniósł go w powietrze i nauczył skakać wyżej podczas walki.

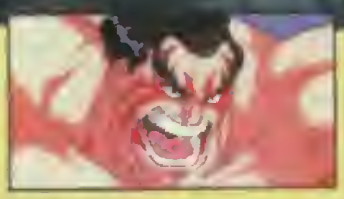
Podczas pierwszego turnieju STREET FIGHTER, RYU przy pomocy KENA pokonał ówczesnego mistrza SAGATA, jego DRAGON PUNCH zostawił Sagatowi pamiątkę do końca życia na klacie, a HADOUKEN pozbawił Tajlandczyka oka. Od tej pory Sagat czeka na sposobność aby rozprawić się z RYU...



KEN
Data urodzenia: 14 lutego 1965
Wzrost: 5' 10"
Waga: 169 lbs
Grupa Krwi: B
Kraj: USA
Sztuka walki: Shotokan Karate
Lubi: Spaghetti
Nie cierpi: Śliwek

Jako uczeń GOUKENA, KEN nauczył się co to dyscyplina. Cały czas sam sprząta dom, szoruje posadzki, meble i okna. Podwyższa tym swoją sprawność fizyczną. Po pierwszym turnieju, gdy razem z RYU rozprawili się z SAGATEM, KEN najczęściej spędzał czas na plaży ze swoją dziewczyną. Mimo to uważa się za najlepszego wojownika na świecie i powraca aby to udowodnić w drugiej części turnieju. Na szczęście jest wystarczająco silny aby tego dowieść. Jego arsenał, składający się z DRAGON PUNCH, SHORUYKEN i HURRICANE KICK podobnie jak RYU, pochodzi od mistrza GOUKENA. Podobnie jak RYU, KEN pragnie być lepszy od przyjaciela i rywala. KEN zmęczony nazywaniem go „drugim najlepszym – po RYU" długo trenował HURRICANE KICK, który jest teraz najszybszy na świecie. Poprawił także, podobnie jak RYU zasięg DRAGON PUNCHA. Niektórzy mówią, że KEN stał się nierozważny dla własnego dobra.





E. HONDA
Data urodzenia: 3 listopada 1960
Wzrost: 6' 2"
Waga: 304 lbs
Grupa Krwi: A
Kraj: Japonia
Sztuka Walki: Sumo
Lubi: Kąpiele, Dyscyplinę
Nie lubi: Niezdecydowania

Jak na japońskiego zapaśnika Sumo przystało, EDMOND HONDA walczy twardo na ringu i miękko pływa w swoim ciepłym basenie. Po zdobyciu mistrzostwa w Sumo i tytułu YOKOZUNY, zdecydował o swym uczestnictwie w drugiej edycji turnieju STREET FIGHTER. Pragnie pokazać światu swe możliwości i udowodnić wyższość Sumo nad innymi technikami walki. Mimo drwin ze strony innych uczestników turnieju, staje do walki gotowy na wszystko. Cierpliwie doskonaląc swą sztukę walki, HONDA do perfekcji opanował techniki HEAD BUTT i HUNDRED HAND SLAP. Będąc całkowicie oddany swojej sztuce walki, HONDA dostrzegł jej słabe punkty i nieruchawość – m.in. poprawił pracę nóg. Mimo że jego metody walki łamią niemalże wszystkie zasady Sumo, HONDA ma zamiar powrócić do metod tradycyjnych przed kolejnym, tradycyjnym turniejem Sumo w Japonii.

BLANKA
Data Urodzenia: 12 lutego 1966
Wzrost: 6' 5"
Waga: 218 lbs
Grupa Krwi: B
Kraj: Brazylia
Sztuka Walki: Capoeira
Lubi: Matkę
Nie lubi: Mrówek

Młody chłopiec imieniem Jimmy zaginął podczas wypadku lotniczego nad Brazylią. Przeżył i został wychowany przez wilki. Podczas wypadku wystąpił wyciek różnych świństw, pod wpływem których ciało Jimmiego zmutowało i potrafi wygenerować napięcie równe 1000 woltów. Gdy Jimmy odkrył swą mutację, zrozumiał też, że jego dziecinne marzenia o zostaniu najlepszym wojownikiem wszechczasów mogą się spełnić. Biegając po brazylijskiej puszczy, mieszkając w chatach własnoręcznie zbudowanych z pni drzew ćwiczył swoje mięśnie. Następnie, już jako BLANKA rozpoczął wyprawę po miastach Brazylii, aby na ich ulicach walczyć z najlepszymi wojownikami. Jego matka zaś ciągle szuka swojego Jimmiego. Często powracał do puszczy w poszukiwaniu koncentracji, zaś w drugiej edycji turnieju STREET FIGHTER zaprzyjaźnił się z wojownikami, którzy mają coś przeciw BISONOWI.

GUILE
Data urodzenia: 23 grudnia 1960
Wzrost: 6' 1"
Waga: 191 lbs
Grupa krwi: O
Kraj: USA
Sztuka Walki: Oddziały specjalne
Lubi: Kawę
Nie lubi: Bisona

GUILE'owi wiodło się doskonale, dopóki sześć lat temu zły dyktator znany jako M. BISON nie schwytał go wraz z najlepszym przyjacielem – Charlie, podczas misji specjalnej w Tajlandii. Po śmierci Charliego, rannemu i wycieńczonemu GUILE'owi udało się uciec z lochów BISONA. Podczas zasłużonego wypoczynku, już w swojej bazie w USA GUILE powoli odbudowywał swój potencjał podnosząc ciężary i trenując techniki walki oddziałów specjalnych. Podczas lotu treningowego bojowym myśliwcem udało mu się nawet nauczyć kontrolować fale dźwiękowe, opracował swój atak SONIC BOOM. Opanował też specjalną technikę kopania nad głową, w rezultacie powstał FLASH KICK. GUILE na wieść o uczestnictwie M. BISONA w turnieju STREET FIGHTER jest gotowy pokonać wszystkich przeciwników. Nie ma zamiaru odpocząć, aż zapłaci Bisonowi za morderstwo jego towarzysza broni i przyjaciela.

CHUN LI
Data urodzenia: 1 marca 1968
Wzrost: 5' 8"
Waga: Nieznana
Grupa krwi: A
Kraj: Chiny
Sztuka walki: Wushu
Lubi: Aerobik
Nie lubi: Bisona

Chun Li podejrzewała, że jej ojciec został zamordowany przez tajemniczą mafię, na czele której stoi M. Bison. Dowiedziawszy się prawdy, szuka zemsty za swą rodzinę, przeszkadzając organizacji SHADOW LAW kierowanej właśnie przez BISONA w operacjach przemytniczych prowadzonych w Tajlandii. Nie spocznie, dopóki śmierć ojca nie zostanie pomszczona. CHUN LI będąc wytrwałą uczennicą sztuki WUSHU, została najlepsza w swoim dojo. Nie poprzestając na tym, dowiodła wielokrotnie swojej siły na arenach ulicznych. Po latach intensywnego treningu skoncentrowanego głównie na nogach, opracowała dwie metody ataku wykorzytujące ich siłę. Często także spędzała czas w sali gimnastycznej, gdzie na drążku i batucie doskonaliła techniki skoków, które jak wiadomo wprawiają w strach jej przeciwników.

■ ■ ■

Za miesiąc:

1. PECET I TRZECI WYMIAR MORDOBIĆ – VIRTUA FIGHTER REMIX PC, TOSHINDEN PC i TEKKEN PC. Nie przegapcie, bo będziecie długo w tyle.

2. Druga część historii postaci z SF2.

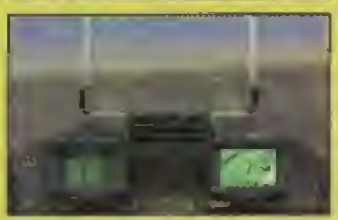
Obiecuję!!!

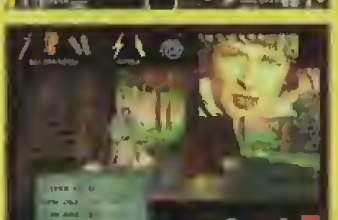
Ash

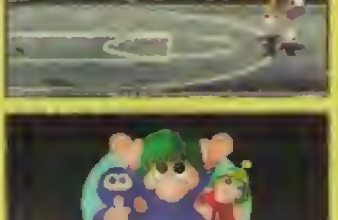
KOMBAT GIRLS! Przysyłajcie wujkowi Gulashowi zdjęcia (ładne zdjęcia)!!! A wy BOYS nie przysyłajcie (hehe).

doc. dr hab. prof. dr GuL-AsH

Fotki twarzy pochodzą z filmu Street Fighter The Movie, o którym piszemy w Manga Room. Pozostałe rysunki pochodzą z komiksów i albumów oraz z Internetu. Figurki na niebieskim tle to słynne Model Kits.







MEGAPACK 3

MEGAPACK 3 przynosi dwanaście płytek CD, na których umieszczono dziesięć gier pochodzących z różnych lat. Kompilacja jest to doskonała, zarówno ze względu na wybór gier, jak i cenę.

CYCLONES – udany klon DOOM, gdzie klawiszami ruszasz postacią, zaś myszką kierujesz ruchami broni. Zalety to widok z oczu gracza, dobra – płynna! – grafika SVGA, bardzo dużo misji i ogromny arsenał. Szerzej w SS'22. **75%**

DRAGON'S LAIR – stary hit w nowej wersji. To już nie te kilka dyskietek, tylko pełne 500 megabajtów animowanego interaktywnego filmu, w którym gracz wciela się w rycerza DIRKA ratującego księżniczkę. **60%**

JOURNEYMAN PROJECT TURBO – drugi „interaktywny" film w zestawie, bardziej jednak skłaniający się w stronę przygodówki. Znakomite filmy z profesjonalnymi aktorami oraz nieliniowa fabuła czynią ten tytuł bardzo interesującym. Dziesięć procent więcej za wersję TURBO – jest lepiej zoptymalizowana. Więcej w SS'26. **90%**

TFX – jeden z lepszych symulatorów lotniczych. Siadasz za sterami trzech najnowocześniejszych samolotów bojowych w walce o ład i porządek na świecie. Bardzo szybka graficzka i samplowany dźwięk. SS'15.**80%**

MEGARACE – wyścigi opancerzonych automobili na ulicach miast przyszłości ze świetną, zarówno renderowaną jak i digitalizowaną grafiką oraz samplowanym dźwiękiem. SS'16. **65%**

REUNION – gra strategiczno-symulacyjno-przygodowa znakomicie łącząca wszystkie gatunki. Jako prezydent federacji planet napotkasz na swej drodze wiele trudności pozornie nie do pokonania. Nie zawiedź swoich ludzi! Pełny opis w SS'20. **85%**

NOVASTORM – chyba najświetniejsza strzelanina na PC-CD ROM. Renderowana na potężnych stacjach roboczych grafika, doskonała szybka muzyka i digitalizowane efekty dźwiękowe, szybka akcja, która wciąga tak, że od gry nie można się oderwać. Nieco więcej w SS'20. **90%**

VORTEX – „interaktywny" film na trzech płytach CD. Ponad sześć godzin filmowanej akcji, 32 tysiące kolorów i prosty interfejs użytkownika. Jednym słowem – przygodówka dla każdego! Opis w SS'22. **70%**

JAMMIT – jak mało jest dobrej koszykówki na PC! JAMMIT to typowy StreetBall, gdzie walczy się o grubą forsę. Digitalizowana grafika, świetne PACZKI, rapowy soundtrack i siedem różnych rodzajów rozgrywki. **70%**

LEMMING'S CHRONICLES – chyba nie trzeba jej przedstawiać... Przygody pociesznych stworków w wydaniu kompaktowym cieszą oko i ucho, gdyż zawierają dużo ślicznych animacji i wysokiej jakości muzykę CD AUDIO. Ocena: **80%**

WSZYSTKIE GRY BĘDĄ DZIAŁAĆ PRZY 4 MB PAMIĘCI RAM.

MEGAPACK 4

W MEGAPACK 4 znajduje się 11 płytek i podobnie jak w części 3 – dziesięć gier.

ORION CONSPIRACY – „dorosła" kosmiczna przygodówka z grafiką w SVGA. Przeznaczona dla nieco starszych graczy ze względu na ostre słowa i nietuzinkowy temat. Pełen opis w SS'31. **75%**

PANZER GENERAL – typowa gra sztabowa polegająca na przesuwaniu symbolizujących oddziały kwadracików po mapie. W wersji CD mnóstwo urozmaiceń, m.in. filmiki z prawdziwymi generałami udzielającymi wskazówek. Opis w SS'23. **80%**

BLACK KNIGHT – kolejny symulator, tym razem myśliwca F18 HORNET. Ze względu na niewielki realizm i cieniowane, nieteksturowane wektory przeznaczony raczej dla słabszych komputerów. **70%**

AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET – strategiczny symulator dumy amerykańskiej marynarki wojennej, krążownika USS TICONDEROGA. Wiele opcji, duży nacisk na szczegóły i realizm, grafika do wyboru VGA lub SVGA. Posiada AUDIO soundtrack. Gra opisana w SS'21. **75%**

DAWN PATROL – symulator, którego akcja toczy się podczas pierwszej wojny światowej. Szerokie możliwości konfiguracyjne, grafika VGA i SVGA. Zawiera bardzo solidnie przygotowaną encyklopedię wojny powietrznej. Opis w SS'24. **80%**

EMPIRE SOCCER – może nie tak dobra jak FIFA czy ACTUA, jednak dla posiadaczy słabszych komputerów ta piłka nożna może okazać się w sam raz. Widok z góry, wiele opcji rozgrywek i szybka już na 386. **50%**

SPACE ACE – pierwsza z serii świetnych animowanych zręcznościówek.

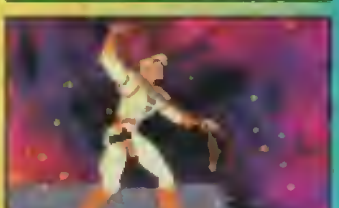
TORNADO – w swoim czasie najlepszy symulator, dziś wydaje się mocno przeterminowany. Odstrasza surową, wektorową grafiką. To co może do niego przyciągnąć to realizm, z którego znani są programiści z DI i płynność nawet na 386. Opis w SS'21. **50%**

WARRIORS – jedno z lepszych ostatnio mordobić, doskonała płynna grafika i dźwięk. Ruchy postaci odwzorowano na podstawie prawdziwych ludzi podłączonych do sensorów. W wersji CD dodatkowo znakomicie animowane filmiki, cztery ukryte postacie i świetna ścieżka dźwiękowa. Pełen opis w SS'28 i KOMPENDIUM WIEDZY. **80%**

DRAGON LORE – gra przygodowa utrzymana w klimacie fantasy z cudowną, renderowaną grafiką. Wysoka pozycja wśród znawców gatunku, dwie płyty CD. Pełny opis w SS'25. **80%**

Bardzo podoba nam się idea MEGAPACK'ów. Za cenę odpowiadającą jednej supernowej grze otrzymujemy KILKANAŚCIE PŁYT CD! To znakomita okazja dla pragnących powiększyć swoją kolekcję płytek. Nic dodać, nic ująć. Dobre kompilacje za dobrą cenę.

Gul



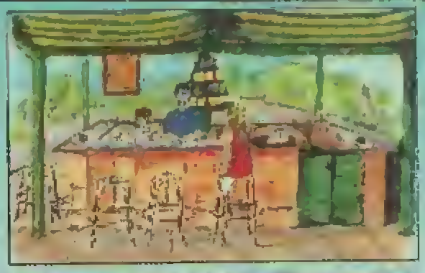
Cena: 149 zł **SPRZEDAŻ: CD PROJEKT** Cena: 169 zł

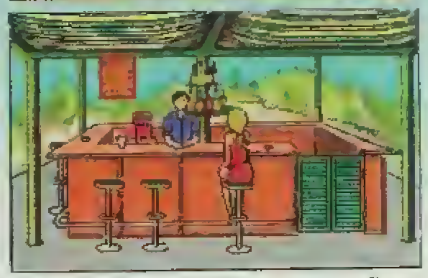
Sir, I'm Mark. A rookie. (ang.)

Pane velitel, jsem Marek. Zeleniac. (czes.)

te były zupełnie przyzwoite, w końcu Adrian zdecydował się jednak wykorzystać obrazki digitalizowane. Prawdziwym rarytasem jest też pierwsza wersja animowanej postaci Marka Hoppera do TeenAgenta, zupełnie różna od ostatecznej, nieco odmłodzonej wersji zawartej w grze.

Dopadliśmy też różne wersje językowe. Wszyscy już wiecie, że powstała wersja anglojęzyczna, wydana przez UNION LOGIC na Zachodzie. Co ciekawe, jest również wydanie w języku czeskim! Wygląda ona co najmniej ko-





Rarytasy znalezione w Metropolis na twardym dysku – różne projekty baru do Tajemnicy Statuetki

TEENAGENT CD

CZYLI AGENT MLIČNIAK

O TEENAGENCIE pisaliśmy już nie raz, szeroko i wyczerpująco. Z Adrianem Chmielarzem z METROPOLIS przegadaliśmy na łamach kilka bitych stron, a prywatnie wielokrotnie więcej. Ogólnie mówiąc, zarówno gra jak i jej autor są wszystkim czytelnikom dobrze znani. Zbierając materiały do tekstu na temat nowej odsłony tej gry, udało nam się naciągnąć jej autora na trochę zwierzeń oraz pobrać z jego dysku nieco archiwalnych screenów z produkcji TAJEMNICY STATUETKI. Zresztą zobaczcie sami, jak unikalny materiał nam się trafił.

Wróćmy jednak do TEENAGENTA, o którym od niedawna znowu jest głośno. Wrzawa w mediach związana jest z nowym, kompaktowym wydaniem tej najlepszej polskiej przygodówki. O ile poprzednio zawsze pisaliśmy o dokonaniach METROPOLIS pierwsi, tym razem zwlekaliśmy do granic przyzwoitości. Ciekawi byliśmy co napisze o grze konkurencja, czy wspomni chociaż słówkiem, że SECRET SERVICE również przyczynił się do jej powstania.

Wersja CD uzupełnia znane wydanie dyskietkowe przede wszystkim o mowę, samplowane głosy, czy jak kto woli, głosy podłożone każdej z postaci. Bohater Marek Hopper przestał być maszerującą po ekranie kupką pikseli, w okolicach której co jakiś czas pojawiają się napisy. Koleś zaczął mówić swoim głosem. Ożył. Potrafi być ironiczny, zdezorientowany, wesoły, przekorny, wkurzony – jak prawdziwy człowiek. Głosu i osobowości użyczył głównemu bohaterowi Gulash, bodaj najbardziej znany z naszych redaktorów. Mam nadzieję, że sami przyznacie, iż w TEENAGENCIE odwalił kawał solidnej roboty. Gulash dla jednych jest geniuszem mordobić, dla innych maniakalnym narwańcem, ale wszyscy się zgadzają, że jest indywidualnością. I tę cechę przeniósł na Marka Hoppera. Oczywiście oprócz TeenGulasha jest w grze wiele innych postaci, pod które głosy też podkładali znani ludzie z gierkowego światka. Kto z was potrafi wyłowić z dialogów głos Martineza? Fory będą mieli farciarze, którzy byli na zorganizowanym przez redakcję przedpremierowym pokazie filmu Mortal Kombat.

Głos dodał grze nowy wymiar głębi. Nie jest to wszak jedyna poprawka. Adrian Chmielarz jest perfekcjonistą i dlatego od premiery do krążka gra przeszła długą drogę. Kiedy rozmawialiśmy o NOWYM TEENAGENCIE, Adrian wygrzebał trochę materiałów z lamusa, dzięki czemu możemy wam pokazać nigdzie nie publikowane pierwotne wersje plansz m.in. do TAJEMNICY STATUETKI, która była pierwszą grą firmy i zarazem pierwszą polską przygodówką na PC. Część z tych lokacji, np. z szamanem nigdy nie była wykorzystana. Aby zobaczyć ile roboty idzie w obróbkę zeskanowanych rysunków, wystarczy spojrzeć na scenkę w kawiarni. Jak na czasy, w których powstawały screeny, graficznie, zresztą sami zerknijcie na screeny. W międzyczasie pojawiły się konwersje na Amigę (ECS i AGA). Do edycji kompaktowej podretuszowano większość tel, a wszystkie utwory instrumentalne zostały nagrane w nowej aranżacji. Jest czego posłuchać! Jako absolutnie czadowy bonus na ostatniej ścieżce kompaktu znajduje się promocyjna piosenka rapowa w wykonaniu undergroundowego duetu daBong.

Patrząc z szerszej perspektywy zauważyłem, że większość z nas przyzwyczaiła się do TEENAGENTA. Świadomie lub nie przyjęliśmy go za punkt odniesienia dla nowych polskich gier. Trudno też uniknąć porównań z produkcjami amerykańskich i francuskich gigantów. Sam łapię się na tym, że chciałbym trochę ponarzekać. Że grafika jest trochę dziwna, może gorsza, że fabuła to w zasadzie ciąg skeczy, itd. To byłoby dla gry krzywdzące. Największym sukcesem TEENAGENTA było i jest przełamanie panującego do niedawna stereotypu, że polskie gry to buble, którego źródłem było przekonanie, iż mamy gorszych programistów lub na produkcję gier w Polsce wydaje się dużo mniej szmalu niż na Zachodzie. Nafaszerowana końską dawką gagów gra okazała się lepsza od zalewających rynek „multimedialnych" knotów. TEENAGENT pozwolił odzyskać wiarę, że kupując polską grę nie musimy wyrzucać pieniędzy w błoto.

User Jama

A tak miała wyglądać ręcznie rysowana hacjenda...

... nad którą graficy spędzili jeszcze wiele godzin. Jednak jak wiecie, firma zdecydowała się na wykorzystanie w Tajemnicy Statuetki grafiki digitalizowanej.

Nie byłoby to złe... Ale co zdjęcie to zdjęcie.

Poniższe lokacje nie zostały za to w ogóle wykorzystane – Tajemnica Statuetki

I tak miała zabójczy scenariusz!

Metropolis'96

PC DOS 1 CD

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 20 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor

CD Projekt (PC CD) 69 zł

COMIX ZONE

Czekałem na to całe życie – animowany komiks.

Komiksy! Zeszyty będące balsamem na nasze zbolałe serca i dusze. Nazwiska Todda McFarlane'a, Hugha Haynesa, Rona Wagnera lub naszego rodzimego artysty B. Polcha znane są ogromnej rzeszy graczy komputerowych. Mieliśmy już okazję widzieć wiele filmów opartych na komiksach (THE MASK, SPIDER MAN, BATMAN) i nie wiem jak wy, ale ja odczuwałem duży brak komiksowej twórczości w komputerowym sofcie. Ten impas został wreszcie przełamany. Tuż po kozackim EARTHWORM JIM uderza COMIX ZONE, najlepsza „komiksówka" jaką widziały moje oczy. Panie i Panowie, ta gra rządzi!!! Teraz przejdźmy do szczegółów....

COMIX ZONE to najlepsza i jedyna platformówka z elementami KOMBAT'owymi pod Windows. W czasie przemierzania świata stworzonego przez rysownika towarzyszy nam wspaniała muzyka i kopiące efekty dźwiękowe, typowe dla wszystkich gier konsolopodobnych. Wszakże gra pochodzi ze stajni SEGA! Wydana została z możliwością zmiany wersji językowej. Do wyboru jest m. in. angielski, niemiecki, francuski, japoński etc. Szkoda, że autorzy nie uwzględnili użytkowników programu w Polsce. Jak przystało na komiks, grafika jest... Uff, to trzeba zobaczyć! Ponadto grać można w Windowsowym okienku lub w trybie pełnoekranowym. Osobiście nie polecam tego drugiego, gdyż jest to zbyt odrażające.

W razie jakiegoś „zacięcia się" podczas gry można użyć opcji HELP (klawisz F1), jest wykonana bardzo przejrzyście i funkcjonalnie.

And remember! It's da last clue. Check dis voice at beginin': „...Test, 1, 2, 3, SEGAAA!".

Mamut Da TeenAgeR

SEGA'95

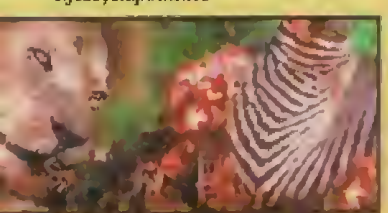
PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Za: grafika, muzyka — całość
Przeciw: przeciwskazania? chyba że ale lubisz komiksów

Mało znana kanadyjska firma MICROFORUM postanowiła wyprodukować mordobicie w modnym stylu – dużo krwi, digitalizowane postacie, super grafika. Do tego wysoka rozdzielczość i profesjonalne udźwiękowienie. Pomysł był słuszny, tylko zabrakło odpowiedniej realizacji. Gra wygląda jak robota amatora – zlepki filmików, statycznych zdjęć i szczypta miodności to za mało, aby skonstruować produkt na miarę MORTAL KOMBAT czy STREET FIGHTER.

EXPE

D.Z.Z.Z. – Dopaść, Zabić, Zjeść, Zapomnieć



Jak na prawdziwy symulator przystało Lew został wyposażony w HUD'a, ale czym chowa się podwozie?

Wirtualna mapa smrodów.

LION

„Chciałbym być lwem! Działać w lwim stadzie, dobrowolnie wybranej lwicy siedzieć na zadzie..."
daBONG

I stało się to możliwe, człowieku, dzięki grze LION, w której możesz wcielić się w samego szeryfa i króla. Pozornie wszystko mu wolno, ale jeśli zagrasz w LION to przekonasz się, ile czyha niebezpieczeństw nawet na niego. Gra jest kontynuacją serii DRAPIEŻNIKI, którą zapoczątkował WOLF (SS'19). Wybierz odpowiedni akapit i zagłęb się w lekturze.

GRAŁEM W WOLFA!

Zatem na pewno pamiętasz perypetie Luncana i jego rodziny, którą trzeba było nakarmić i chronić przed zimnem i niemiłymi przygodami. LION to dokładnie ta sama gra, tylko że przeniesiona w lwie realia. Wilki nie żyją w buszu – lwy tak. Wilki nie są złotego koloru – lwy tak. Wilki i lwy polują na inne zwierzęta, mają młode, muszą pić i jeść. Wszystko to samo. Nic nowego, może poza multimedialnym safari, które polega na oglądaniu zlepka filmików. Tak więc, jeśli grałeś w WOLFA i już ci wystarczy – kup lepiej kasetę video z serii DRAPIEŻNIKI niż LIONA, który naprawdę nic nowego nie wnosi. Zwłaszcza, że grafika dalej pozostała w niskiej rozdzielczości.

Wirtualna mapa łomotów.

NIE WIDZIAŁEM WOLFA!

LION to symulator LWA. Dziwne, nie? Okazuje się, że nawet taki kozak jak lew musi żreć, pić, spać, polować, chronić potomstwo oraz wykonywać inne czynności obce naturze ludzkiej. W grze biegamy sobie właśnie takim lwem, który chce przeżyć. Do wyboru autorzy pozostawili szereg misji i ogromne możliwości konfiguracji zarówno terenu, warunków jak i najbliższej lwiej rodziny. I wiedz, człowieku, że życie lwa jest trudniejsze niż my-

EXPECT NO MERCY wygląda nieźle, tylko z miodnością jest krucho. Twórcy starali się połączyć przygodówkę z mordobiciem – ryzykowny pomysł, bo taka fuzja działa głównie w przypadku SCROLLER BEAT'EM'UPS czyli gier, w których poruszasz się w prawo i młócisz przeciwników. W XNM to jakiś bałagan w stylu INTERACTIVE MOVIE w cyber-przestrzeni, gdzie poruszasz się mając na głowie hełm VR. Znaczy, że co, młócisz powietrze, a widzisz przeciwnika w kasku? Jednocześnie na ekranie oglądasz widok z boku...

CT NO MERCY

nych miłośnikach mordobić. Sterowanie jest arcyskomplikowane, przeciwnicy tłuką cię w kilka sekund. Mimo całkiem ładnej grafiki i fajowych dźwięków, niestety słaba ocena!

Gulash

Po drugie, gra pracuje pod WINDOWS. To nie wada, tylko utrudnienie dla użytkownika i postawienie wysokich wymagań sprzętowych. Co innego BATTLE BEAST – nie silił się wcale na śmiertelną powagę. Ale platforma WINDOWS jest wolniejsza niż DOS? A może zabrakło umiejętności programowania.

Po trzecie, w EXPECT NO MERCY bardzo trudno jest grać. Mówię to z całkowitą pewnością, po testach nie tylko na sobie ale też na kilku in-

Microforum'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

Techland (PC CD) 157 zł

Za: fajny dźwięk, niezła grafika

Przeciw: jak na mordobicie jest za kiepsko

ślisz. Na przykład taki myśliwy, który z dubeltówką czyha za drzewem ma większe szanse na odstrzelenie ci lwiego ogona niż ty na dobiegnięcie do niego i atak.

Gra się fajnie przez kilka godzin, ale potem zabawa się nudzi. Multimedia nie zatrzymują przy monitorze – w końcu nie są już niczym nowym, przywykliśmy do nich przez ostatni rok. LION, gdyby ukazał się rok temu, mógłby liczyć na entuzjastyczne przyjęcie, jakim cieszył się WOLF, dostrzeżony niemal przez wszystkie zachodnie wydawnictwa. Jednak nie ukazał się.

Gulash

Sanctuary Woods'95

PC DOS 1 CD

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 15 MB HDD

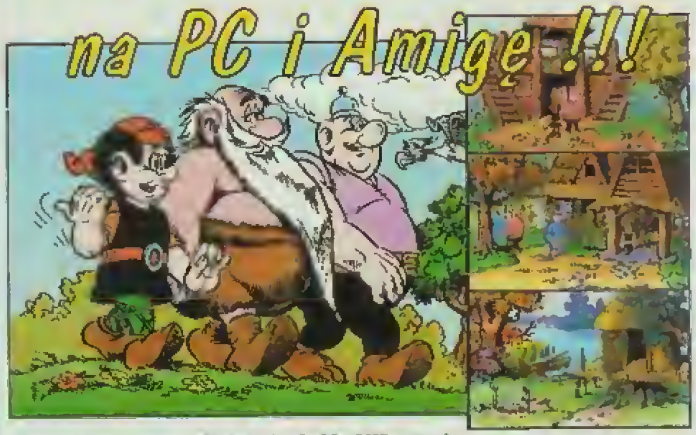
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Za: interesująco studium zwierzęcego życia

Przeciw: za mało interesująco

Kajko i Kokosz

na PC i Amigę !!!



PC: 286 lub lepszy, 7 MB HDD, VGA, SB, GUS, myszka
Amiga: 1 MB, mysz, HDD instalator

Gra przygodowa

Amiga 500 Low Res HAM, 1 MB, mysz
Amiga 1200 HiRes AGA, mysz
PC: 286 lub lepszy, SVGA, mysz

Niżej wymienione gry można kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze. W ceny gier wliczony jest podatek VAT i koszty wysyłki.

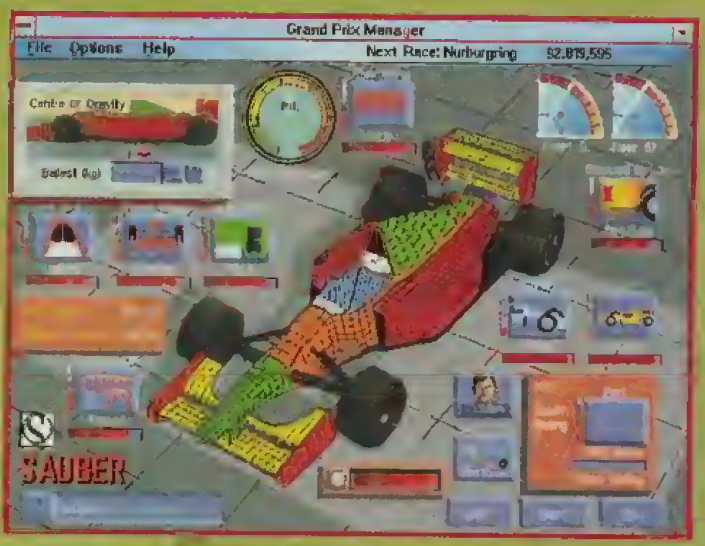
Kajko i Kokosz (PC) 49.50
Kajko i Kokosz (Amiga) 39.00
Alfabet Śmierci (A1200) 39.00
Alfabet Śmierci (A500) 39.00

Zamówienia z dokładnym adresem oraz typem posiadanego komputera prosimy przesyłać pod nasz adres:

Seven Stars, 80-952 Gdańsk 6, skr. poczt. 219, tel. (0-58) 416-746

Seven Stars

Autorzy polskich programów! Kontaktujcie się z nami!



Czy graliście w GRAND PRIX firmy MICROPROSE (opis w SS'07)? Pamiętam ten prosty ale fajny wyścig jeszcze z AT-ki. Nie było w nim nic specjalnego, ale można się było zwyczajnie wyszaleć! Tym razem MICROPROSE wydała produkt już dla nieco „podrośniętych" sympatyków Formuły 1. GRAND PRIX MANAGER wymaga od gracza sporego zacięcia i orientacji w świecie wyścigów, ale też wynagradza to pełną dramaturgii rozgrywką. Możesz sprawdzić się tu w roli managera jednej ze stajni wyścigowych F1. Będziesz mógł, a nawet musiał wetknąć nos w najróżniejsze rzeczy – pod swoim kierownictwem masz inżynierów, projektantów, dział reklamy, musisz pilnować kontraktów z dostawcami silników, opon i części zamiennych, kontaktować się z bankiem i negocjować nowe kontrakty z personelem. Sporo biurowej roboty. Jednak w trakcie wyścigu będziesz mógł opuścić duszny gabinet i zasiąść przy torze kierując poczynaniami swoich kierowców i mechaników.

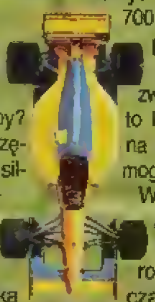
PROJEKT: SAMOCHÓD

Żeby się ścigać, musisz mieć czym. Dlatego przez cały sezon twoi projektanci pracują nad nowymi rozwiązaniami. Pierwsza sprawa to projekt wozu – co rok musisz opracowywać go od nowa, bo bez niego nie masz się co pokazywać na torze. Druga sprawa: rozmaite usprawnienia w budowie wnętrzności (INTERNAL) i karoserii (EXTERNAL) twojej maszyny. Wreszcie: różne usprawnienia ułatwiające pracę twoim kierowcom (DRIVER AIDS). Możesz je opracowywać w swoich laboratoriach lub też podkraść konkurencji.

Nie ma tu jednak żadnych cudownych rozwiązań. To, że masz rewelacyjne hamulce lub świetną skrzynię biegów nie będzie nic znaczyć, gdy twój układ kierowniczy rozsypie się w połowie wyścigu. Samochód musi być zaprojektowany z głową od początku do końca – lepszy przeciętny wóz bez słabych punktów niż konstrukcja z wyrafinowanymi niektórymi elementami i dziadowską resztą.

Twoją koncepcję wozu zacznij budować od silnika. Czy ma być silny i ciężki, czy też lekki i niestety słaby? O wynikach w dużej części decyduje moc silnika, a raczej stosunek mocy do masy całego bolidu! Samochód ciężki i o dużej mocy silnika będzie lepiej sprawował się na prostych, podczas gdy lżejsze pojazdy lepiej poradzą sobie na zakrętach.

Co do paliwa to nie ma tu cudów – dobierasz je do rodzaju silnika, a jeśli nie ma doń specjalnego, to wybierz najlepsze z możliwych (na ile pozwolą ci finanse). Podobnie ma się sprawa z oponami, lepsze opony wolniej się zużywają, ot i wszystko. Trudniejsza sprawa z instalowaniem rozmaitych usprawnień konstrukcyjnych. Teoretycznie polepszają one parametry auta lecz pociąga to za sobą najczęściej zwiększenie wagi całości. Samochód na pewno nie powinien ważyć ponad 700 kg, a im będzie lżejszy tym lepiej. Warto czasem zrezygnować z najcięższych fanaberii – np. zwykłe osłony na wloty powietrza to kilkanaście kilogramów! Jednak na pytanie z czego zrezygnować mogą odpowiedzieć jedynie testy.



Ważną sprawą jest zachowanie równowagi w projektowaniu nowych rozwiązań. To co robisz w R&D to nowinki, początkowo w większości zabronione przepisami. Natomiast w DESIGN możesz produkować usprawnienia konstrukcyjne, nadające się do natychmiastowego użycia. Ustaw więc odpowiednio podział siły roboczej między R&D a PRODUCTION, tak by zdziałać coś na obu polach. Jeśli nie uzyskujesz jednak wystarczająco dużych postępów w badaniach, zawsze możesz nowe projekty wykraść konkurencji (ACQUIRE TECHNOLOGY).

TESTY

Nie łudź się, że problemy skończą się na zatrudnieniu dobrych kierowców i pozyskiwaniu nowych rozwiązań technicznych. W trakcie sezonu warto wykonać kilka jazd próbnych aby przekonać się, co warta jest nowa wyścigówka. W trakcie testów

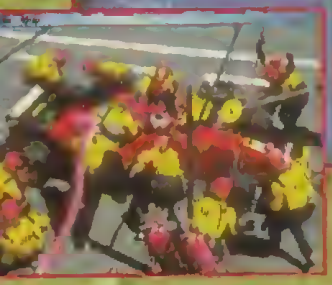
Klasyfikacja kierowców (1995):					
1	M.Schumacher	102	9	H.Frentzen	15
2	D.Hill	69	10	M.Blundell	13
3	D.Coulthard	49	11	R.Barrichello	11
4	J.Herbert	45	12	E.Irvine	10
5	J.Alesi	42	13	M.Brundle	7
6	G.Berger	31	14	G.Morbidelli	5
7	M.Hakkinen	17	15	M.Salo	5
8	O.Panis	16	16	J.Boullion	3
			17	P.Lamy	1
			18	A.Suzuki	1

ND PRIX MANAGER

można rozwijać: osiągi auta, umiejętności kierowcy, sprawność obsługi w pit-stopie, wytrzymałość konstrukcji i kierowcy. Można także zapoznać się lepiej z torem lub przetestować nowo wprowadzone usprawnienia. Niestety w trakcie jednej serii testów można pracować tylko nad dwoma elementami.

Jazdy testowe są niezwykle drogie – kosztuje przejazd, wstęp na tor i każde przejechane okrążenie. Dlatego warto jeździć na swoim macierzystym torze, jedynie przed najtrudniejszymi wyścigami wyjeżdżać na inne.

Każdy tor posiada swoje fanaberie. Do każdego dobrać musisz odpowiednie pochylenie płatów oraz ustawić hamulce. Im tor bardziej kręty, tym większe znaczenie ma zachowanie przyczepności przy niskich prędkościach – musisz ustawić większy kąt nachylenia spoilerów. Im tor zawiera więcej prostych, tym ważniejsza staje się prędkość maksymalna – musisz zmniejszyć kąt nachylenia płatów. Ponieważ jednak na zakrętach kierowcy będą musieli tę znaczną prędkość wyhamowywać – przesuń balans hamulców na przód. Warto popróbować z różnymi ustawieniami, gdyż czasem zmiana pochylenia płatów o 1-2 st. może umożliwić lub uniemożliwić zakwalifikowanie się do wyścigu.



KWALIFIKACJA

Do wyścigu trzeba się najpierw zakwalifikować. Przed wyścigiem odbywają się dwie tury jazd próbnych oraz dwie kwalifikacyjnych. Wszystkie one obejmują maksymalnie 12 okrążeń (oczywiście możesz zejść z toru wcześniej). W rundach testowych można pokombinować z ustawieniem różnych elementów wozu, lecz w rundach kwalifikacyjnych trzeba być już zdecydowanym – zjeżdżanie co dwa okrążenia do boksu nie jest dobrym rozwiązaniem.

Aby wyciągnąć największą prędkość w trakcie rundy kwalifikacyjnej, wskazane jest: użycie miękkich opon (opony QUALIFYING są specjalnie do takich zadań), wzięcie minimalnej ilości paliwa, zmniejszenie ciśnienia w oponach. Oczywiście należy też wymienić zbiornik paliwa na jak najmniejszy, by oszczędzić każdy kilogram (ciekawe, że gra nie uwzględnia wagi kierowcy!).

Gdy używasz opon QUALIFYING możesz przejechać z dobrą prędkością 3-4 okrążenia (obserwuj wskaźnik zużycia opon). Najlepsze czasy uzyskuje się na drugim okrążeniu – można więc wziąć paliwo tylko na trzy okrążenia (mniej kilogramów) i na trzecim zjechać do pit-stopu. Osobiście pierwszą turę jazd kwalifikacyjnych jechałem na oponach COMPOUND D lub C, z paliwem wystarczającym na całe 12 okrążeń. Często dawało to dobre rezultaty w okolicach 8. – 10. okrążenia. Drugą turę jechałem już na QUALIFYING. Ważne jest by obserwować tor i natychmiast reagować, gdy twój kierowca jedzie tuż za jakimś cieniakiem z innego zespołu. Wiadomo, że czas nie może być wtedy dobry. Lepiej ściągnąć gościa do pit-stopu i wystartować jeszcze raz. Z powyższych względów, własnych kierowców trzeba wysyłać na tor z pewnym odstępem w kolejności lepszy-gorszy.

Ważnym elementem jest pogoda, która może zniweczyć twoje zamiary. Jeśli pada, spróbuj trochę poczekać – wyniki na mokrej nawierzchni są gorsze i to zarówno z powodu wody na torze jak i specjalnych opon (WET) jakie trzeba na tę okazję założyć. Ci co startują na początku mogą się oszukać gdy przestanie padać, a konkurenci wystartują już na normalnych oponach. Jeśli jest pochmurno ale jeszcze nie pada, startuj oczywiście zaraz na początku.

WYŚCIG

W większości wypadków rezultat wyścigu zależy od czasów uzyskanych w jazdach kwalifikacyjnych (od tego zależy kolejność na starcie) oraz od rozplanowania ile razy i na których okrążeniach kierowca ma zjechać do pit-stopu. Wyprzedzanie przy prędkościach dochodzących do 200 km/h nie jest proste, a może też skończyć się wypadnięciem z trasy. Dlatego nie ma co liczyć na wyprzedzenie wielu konkurentów, choć zależy to od toru – na niektórych prawie w ogóle nie daje się wyprzedzać. Przetasowania zdarzają się, ale głównie przy zjazdach do boxów i karambolach.

Warto zauważyć prostą prawidłowość: kierowca jedzie szybciej gdy nie ma nikogo przed sobą. Wynika z tego jednak bardzo wiele dla taktyki. Czasem warto nieco wcześniej zjechać do boxu, odpuścić konkurentów i potem nadrabiać czas jadąc samotnie. Nie musisz martwić się straconym miejscem, przeciwnicy też kiedyś będą musieli zjechać!

Niezwykle ważna jest prawidłowa ocena zużycia paliwa i opon. Gdy kierowca nie musi wyprzedzać, gdy nie każesz mu się spieszyć (STEP ON IT!) możesz wierzyć cyfrze wskazującej na ile okrążeń starczy paliwa, zużycie opon wyniesie parę (3-4) procent na okrążenie. W przypadku ostrej jazdy zużycie paliwa jest większe, a opony szybciej tracą przyczepność.

Ostrą walkę na torze warto prowadzić na początku. Wówczas istnieje jeszcze sporo miejsca do manewru. Gdy opony zużyją się szybciej, gdy brakuje paliwa, zawsze można zjechać do boxu i wyznaczyć nową kolejność pit-stopów. Jeśli jedziesz na punktowanych miejscach, a twoje wozy i kierowcy nie należą do najlepszych, jedź swobodnie (np. HOLD POSITION lub PACE YOURSELF), a pod koniec coraz bardziej ostrożnie (ale nie EASY OFF!). Każde kolejne okrążenie to większa szansa na defekt lub błąd kierowcy. Dlatego nie ma co ich żylować. Pamiętasz co pisałem o wyprzedzaniu? Nawet jeśli masz konkurentów na karku, to wcale nie znaczy, że uda im się ciebie wyprzedzić. Trzeba tylko przekazać odpowiednie polecenie kierowcy (BLOCK CARS).

Pejot

Klasyfikacja konstruktorów:

1	Benetton	137	
2	Williams	112	
3	Ferrari	73	
4	McLaren	30	
5	Ligier	24	
6	Jordan	21	
7	Sauber	18	
8	Footwork	5	
9	Tyrrell	5	
10	Minardi	1	

MicroProse'96

PC WINDOWS — 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 4 MB HDD

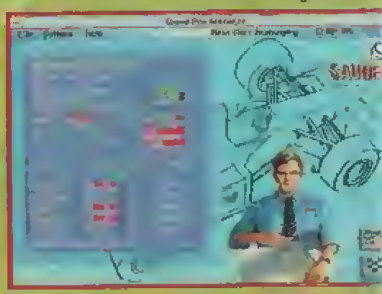
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

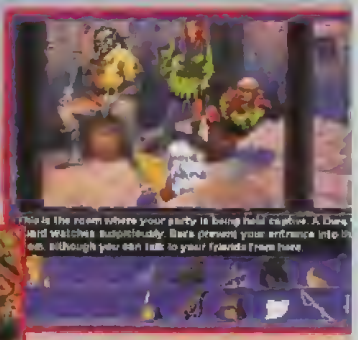
Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD) — 128 zł

Za: wszystko!

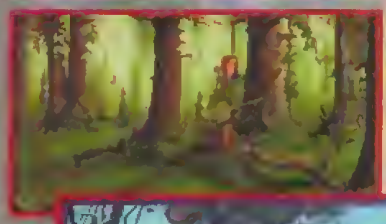
Przeciw: tylko 40 sezonów kariery





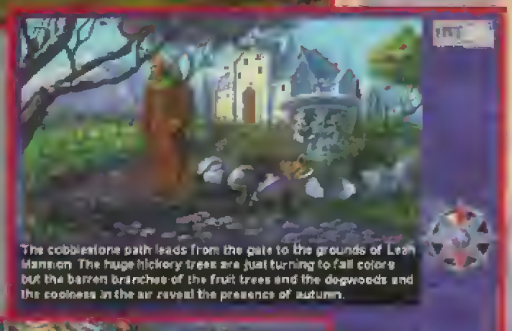
SHANN

Opisywaliśmy już wiele wydanych przez LEGEND ENTERTAINMENT gier, począwszy od serii SPELLCASTING (SS'18, SS'21), poprzez COMPANIONS OF XANTH (SS'13), a skończywszy na DEATH GATE (SS'24). Próbując najkrócej scharakteryzować działalność tej położonej w stanie Virginia firmy można powiedzieć, że ich przygodówki są jak antyki – dla profanów trącą myszką, dla koneserów zaś stanowią niemalże dzieła sztuki. W tej firmie zawsze liczył się pomysł, dopiero na drugim miejscu stawiano wykonanie. Wszystkie gry LEGEND wyposażone są w ten sam sterownik. Zawsze posiadały statyczne obrazki i masę zabawnych komentarzy. Wydawałoby się, że przełomu technologicznego nie należy z ich strony oczekiwać, tymczasem pod koniec 1995 r., na trzech kompaktach ukazał się MISSION CRITICAL, zawierający sekwencje video i grafikę 3D tylko nieznacznie ustępującą rynkowym gigantom. Zaś kilka dni później – przygodówka w starym stylu, tkwiąca korzeniami w literaturze SHANNARA.

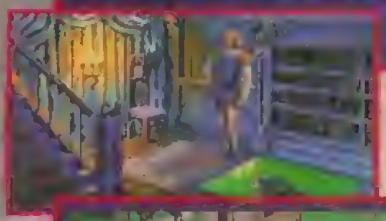


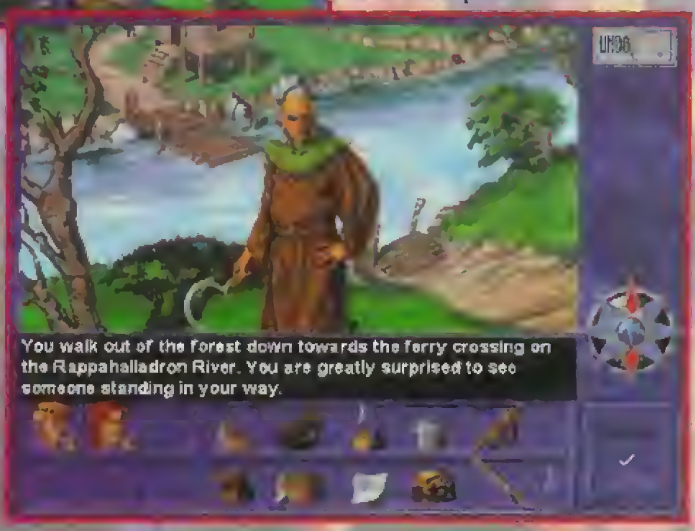
TROSZKĘ NOWEGO, DUŻO STAREGO

Zgodnie z podtrzymywaną od czasu DEATH GATE tradycją (pisarski tandem Tracy Hickman i Margaret Weis), scenariusz nowego produktu oparty został na materiale książkowym. Opowieść rozgrywa się w wykreowanym przez Terry'ego Brooksa świecie fantasy. Oparta jest stricte na trylogii „Sword of Shannara", „The Elfstones of Shannara" i „The Wishsong of Shannara".



W grze wcielasz się w postać młodego rycerza Jaka. Szybko poznajesz królewską córkę Shellę, potem do twojej kompanii przyłącza się jeszcze kilka postaci. Drużyna momentami jest sześcioosobowa. Zastanawiając się nad wykonaniem kolejnych czynności, można konsultować się z pozostałymi – zawsze służą wskazówkami. Celem długiej wędrówki stanie się znalezienie niezbędnych do reperacji miecza Shannary przedmiotów. Na drodze stanie ci jednocząca zło całego świata Brona znający mroczną stronę magii szkieletor i armia jego rozlokowanych po całej krainie zauszników.



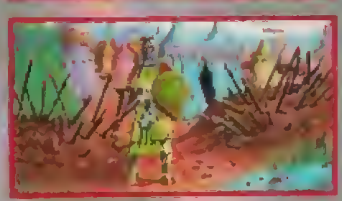


Akcja podzielona jest na etapy po kilka plansz. Po rozwiązaniu zadania w jednym obszarze przechodzi się do mapy, po której podążasz drużyną do następnej stacji twej drogi. Postacie mówią ci, w którym kierunku podążać, nie ma więc niebezpieczeństwa zabłądzenia. Po drodze wpada się na kohorty wroga. Podczas walki każdy członek drużyny może atakować, bronić się lub używać nielicznych artefaktów. Tak naprawdę jest to najgorzej zrobiona część gry. Klikanie na ikonie „Attack" i oglądanie w międzyczasie, jak monstra szczerzą kły, jest zajęciem pracochłonnym i pozbawionym dynamiki.

To, że wszystkim postaciom podłożono głosy jest rzeczą oczywistą. To, że z głośników płynie zwalający z nóg podkład muzyczny, już trochę mniej. Słuchając tych kompozycji na AWE32 można się po prostu rozmarzyć. Trąby, bębenki, skrzypce, fortepian – jest tu prawie wszystko. Trudno powiedzieć, czy soundtrack STONEKEEP był lepszy. Oprawę wieńczy długie renderowane intro oraz pakiet scenek przerywnikowych. Jest również krótkie przypomnienie dziejów Shannary, z pięknym widokiem z lotu ptaka na tę wypełnioną lasami i górami krainę.

Co jest najpiękniejsze w SHANNARA? Używając chociażby noża na hełmie nie pojawi się „To nie działa", ale „Może powinieneś poczekać, aż któryś z twoich wrogów włoży go na głowę?". Przy próbie położenia butelki wina na królewskim tronie otrzymuje się komunikat: „Dajesz winu moment chwały, sadzając je na tronie. Niestety, moment mija i zdej-

ARA



mujesz je z powrotem". Z kolei chcąc ciąć mieczem księgę, dostajesz reprymendę: „Książki to twoi przyjaciele. Traktuj je z respektem, a odwdzięczą ci się wiedzą". Całe mnóstwo podobnych komentarzy sprawia, że SHANNARĘ, podobnie jak inne produkty LEGEND, osobiście bardzo szanuję. Robią je pracowici ludzie oddani swojej idei, którzy przedkładają wyobraźnię

nad blichtr i krzykliwość. Trzeba jednakże zrozumieć, że ogólna forma, w jakiej zrealizowana jest SHANNARA, nie streszcza się w słynnym powiedzonku „easy to get into". Powinno się do tego raczej dodawać: „Only for pros".

CZY WARTO BYŁO?

Zagadki są na podobnym poziomie jak w poprzednich produkcjach LEGEND. W zasadzie tylko od czasu do czasu trzeba wykonać bardzo dziwną czynność w stylu użycia noża na książce, by wydłubać z niej pergamin ludzież założenia na grot strzały kawałka tkaniny. Poza tym idzie jak po maśle, niektóre zagadki wymagają dodatkowego współdziałania drużyny. Na drzewo może się wdrapać Shella, bo jest lekka, zaś we władaniu toporem dobry jest troll. Nie wydłużając i nie zamydlając podsumowującej tezy: fani poprzednich produktów LEGEND i twórczości Terry'ego Brooksa będą zachwyceni SHANNARĄ, za to gracze nie znający lub nie przepadający za tego typu przygodówkami niechaj jeszcze raz przejrzą bieżącą ofertę rynku. Ostatnimi czasy wyjątkowo obrodziło w przygodówki.

Micz

Legend'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 15 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ MIDI

Za: dużo bogatych komentarzy, kolorowy świat w klimacie tolkienowskim, świetna muzyka

Przeciw: niemal w 100% statyczne obrazki, nudne sekwencje walki

Poszukujesz jakiegoś programu?
Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

TimSoft COMPUTER SOFTWARE prezentuje :

Proponujemy Państwu zakup następujących programów

KUPIEC
✔ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
✔ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
✔ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
✔ bogata oprawa graficzna,
✔ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

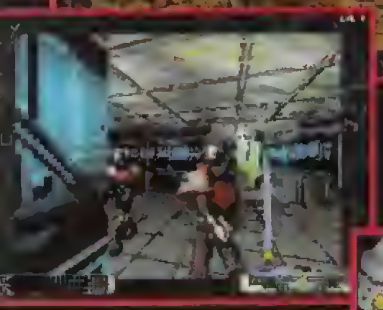
LAZARUS
✔ gra przygodowo-zręcznościowa,
✔ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych sceneriI,
✔ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
✔ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
✔ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

SLATERMAN
✔ rozbudowana gra zręcznościowa,
✔ piętnaście pasjonujących etapów,
✔ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
✔ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
✔ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
✔ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft

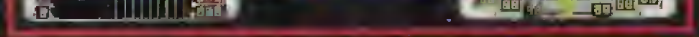
Commodore C-64						IBM PC:	
Chemia	6,90 zł	Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Tex	15,0
Geografia	6,90 zł	Nieczo Valdgira II	6,90 zł	Koło Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,9
Historia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magik Coins	12,50 zł	Lazarus	29,9
Orientis	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł		
Dr. Mod	6,90 zł	Hardrock Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,9
Drip	6,90 zł	AMIGA (1MB):		Nieczo Valdgira II	12,50 zł	Historia	24,9
Eteropol	6,90 zł	Any Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Orientis	12,50 zł	Orlomania	24,9
Klamers	6,90 zł	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,9
Kości & Poker	6,90 zł	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,9
Loker	6,90 zł	Ciuch Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,9
Lazarus	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdęk	24,9
Trivia	6,90 zł	English Tester	12,50 zł	Żenek Super	12,50 zł	Slaterman	29,9
		Geografia	12,50 zł	Matematyka	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem S.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefoniczne. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i modelu. Termin realizacji 7-14 dni. Do kwoty przesyłki doliczamy koszty pocztowe.
KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:
WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA: 15,00 zł do 29,90 zł 30,00 zł do 59,90 zł 60,00 zł do 89,90 zł ponad 90,00
WARTOŚĆ KUPONU: 1,00 zł 3,00 zł 6,00 zł 10,00 zł
Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.
KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.
NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-54



Któż nie chciałby być komiksowym hero? Być potężnym, niezniszczalnym bohaterem, który bezustannie tropi i eliminuje zło. To jest oryginalne marzenie! W CYBERMAGE, kolejnej grze a'la DOOM, stajesz się właśnie takim komiksowym, nieco cyberpunkowym, bossem. Pewnego dnia, po burzliwych przejściach, budzisz się w dziwnej szklanej kapsule. Jedno mocne uderzenie pięścią i już jesteś na wolności. Jednak życie nie jest takie proste...

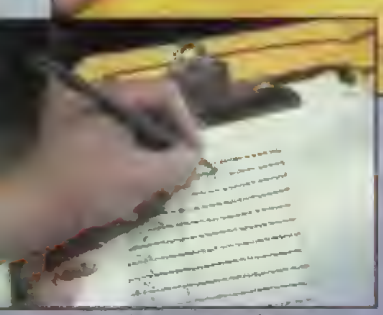
Okazuje się, że jesteś wplątany w bardzo tajemniczą aferę, w której nikt nie zna dnia ani godziny. Fabuła związana jest z wielką korporacją międzyplanetarną, jej dziwnym właścicielem i pewnym magicznym kryształem. Intryga jest bardzo skomplikowana. Trochę rozjaśnią ci w głowie rozmowy z napotkanymi przychylnie nastawionymi osobnikami. Jednak przyjaznych postaci nie ma wiele. Po krętych korytarzach i wielkich salach plączą się głównie atakujący cię żołnierze, potwory i całe grono zabójczych automatów. Nie zabraknie też mutantów, zwierząt, zjaw, magów i chodzących eksperymentów genetycznych z dużymi szczękami. Na swej drodze w tym dziwnym świecie możesz spotkać dosłownie wszystko. Wyobraźnia autorów gry jest wręcz niekiedy zaskakująca.



Projektanci gry starali się wzbogacić DOOM-gatunek o nowe elementy. Najciekawsza innowacja to możliwość jeżdżenia, pływania, a nawet latania różnymi pojazdami. Jeśli znajdziesz jakąś machinę wojenną, na przykład czołgopodobne działko, możesz usiąść za sterami i pokazać wszystkim dokoła kto tu rządzi. Trzeba przyznać, że gdy siedzisz w takim pancernym cacku mało kto może ci podskoczyć. Chyba, że trafisz na drugi czołg...

Podczas swej wędrówki znajdziesz zapewne wiele różnych przadmiotów. Możliwość zbierania i przechowywania rozmaitych przydatnych urządzeń i narzędzi zbliża trochę CYBERMAGE do gry przygodowej, a nawet RPG. Ale tylko troszeczkę. Niektórzy porównują CYBERMAGE do innej wspaniałej gry ORIGIN – SYSTEM SHOCK. Przyznaję, że są jakieś punkty wspólne, ale generalnie to zupełnie inne gry. SYSTEM SHOCK nawet na ustawieniach najbardziej zręcznościowych nie był w połowie taką strzelaniną jaką jest CYBERMAGE. Tam był cybernetyczny klimat tajemniczej stacji kosmicznej, a tu jest klimat rzeźni.

Jako superbohater masz właściwości nieznane zwykłym śmiertelnikom. Na przykład czarowanie. Wystarczy, że nieco się skupisz i już z rękawa mknie ognista kula. Oczywiście nie tylko magią wojujesz. Do twojej dyspozycji pozostawiono pokaźny zestaw środków ostatecznego rozwiązania. Są noże, miecze, halabardy, pistolety, karabiny, działka ener-



Tak to już jest, że panowie noszący znaczek Secret Service na sercu, noszą teczki Top Secret pod pachą.

Powieść Toma Clancy'ego „Polowanie na Czerwony Październik" uzmysłowiła szerszemu gronu, że już od prawie czterdziestu lat podwodniacy toczą swoją bezgłośną wojnę. Wojnę, w której oprócz niezwykłych ludzkich charakterów bierze udział najnowocześniejszy sprzęt. „Stawę" okrętów podwodnych rozszerzyła filmowa ekranizacja bestselleru. Wielu nastolatków zainspirowanych książką i filmem marzyło skrycie o karierze kapitana atomowej łodzi podwodnej. Niestety... atomowych okrętów podwodnych jest niewiele, zaś droga do kapitańskiego kiosku wiedzie przez liczne szczeble w marynarce wojennej. Poza tym nikt nie bierze nastolatków. Jedyny ratunek w PeCecie...

Normalny, można rzec sielankowy, patrol USS Idaho przerywa zaskakująca wiadomość. Dowództwo informuje, że libański okręt podwodny opuszcza rejony rutynowych patroli. Libańczycy, drobiazgowo kontrolowani przez wywiad amerykański, rzadko decydują się na takie kroki. Sytuacja jest więc nadzwyczaj dziwna. Idaho kieruje się w stronę libańskiej łodzi.

Tymczasem na powierzchni ostry dźwięk dzwonków alarmowych ogłasza stan gotowości bojowej. Marynarze w panice biegną na swoje stanowiska. Oficerowie pochłaniają dawki kofeiny w postaci kawy. Co kilkadziesiąt sekund wzbijają się w powietrze potężne F-14. Tym razem to nie zabawa – wszystkie niezidentyfikowane samoloty mają być przechwycone, czyli w efekcie zestrzelone. Na razie śmiertelny krąg wokół grupy uderzeniowej wynosi 50 mil. Załogi helikopterów przeznaczonych do wykrywania okrętów podwodnych nerwowo wpatrują się w zielonkawe ekrany. Co jakiś czas zrzucają kolejne pławy.

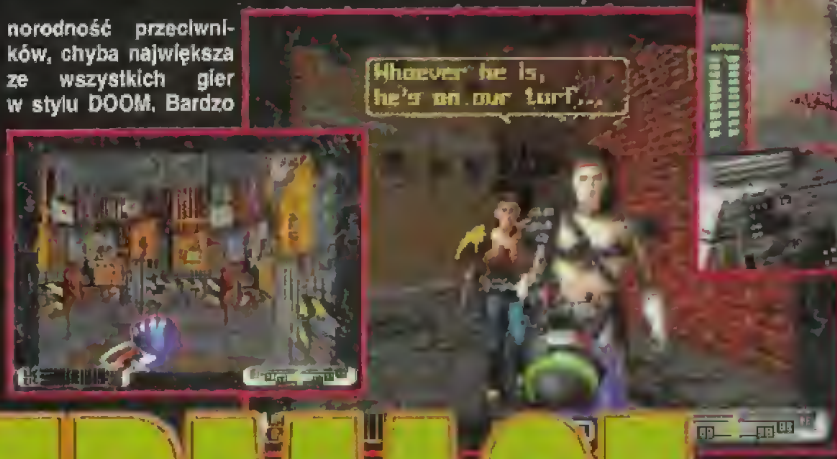
SILENT

W sekcji sonarowej Idaho marynarz gwałtownie sięga po interkom. Kolejny kontakt. Tym razem to rosyjski okręt podwodny o napędzie atomowym klasy hunter/killer. Sytuacja staje się napięta. Bardzo napięta. Śmiertelny krąg wokół lotniskowca rozszerzono do 100 mil. Na pokładzie Idaho z torped zdjęto zabezpieczenia. Załoga już od kilku godzin tkwi na stanowiskach bojowych. Nikt nie wie co się dzieje i o co chodzi...

Gracz znajduje się w samym środku tego mętliku – jest kapitanem USS Idaho.

getyczne, lasery, granaty, bomby... Nie ma co wyliczać. Zapewniam, że znajdziesz tyle urządzeń do zabijania, ile ci się nawet nie śniło. Trzeba przyznać, że chłopaki z ORIGIN w tej sferze popisali się inwencją.

Gra pracuje zarówno w trybie VGA, jak i SVGA. Niestety, aby pozabijać w wyższej rozdzielczości musisz mieć co najmniej 16 MB RAM. Do trybu VGA wystarczy 8 MB. Graficy stanęli na wysokości zadania. Tekstury są bardzo różnorodne, a przy tym opracowane



CYBERMAGE

starannie. Jedyne do czego można się przyczepić, to szwankująca niekiedy perspektywa i dziwnie zachowujące się postacie. Przy czym nie są to ewidentne wpadki – tylko z rzadka ma się wrażenie, że coś nie gra. Bardzo dużym plusem gry jest różnorodność przeciwników, chyba największa ze wszystkich gier w stylu DOOM. Bardzo

przyjemnie i przejrzyście wyświetla się mapa, zaś interfejs zarządzający uzbrojeniem i oprzyrządowaniem obsługuje się intuicyjnie.

Fajnym, przyciągającym uwagę pomysłem jest wplecenie do typowo zręcznościowej gry wątków przygodowych. Niekiedy trzeba coś dla kogoś wykonać, albo coś zdobyć, by przejść do następnego etapu. Często też będziesz miał okazją porozmawiać z różnymi postaciami. Podobnie jak w SYSTEM SHOCK wszystkie rozmowy zapisywane są w podręcznym notatniku. Widać, że CYBERMAGE kroczy ścieżką nie do końca przetartą. Dobrze przy tym, że nie poprzestano na bezmyślnym naśladownictwie. Trzeba przyznać, że ORIGIN zawsze miał klasę.

Polecam CYBERMAGE wszystkim wielbicielom gier a'la DOOM. Sądzę, że cyberpunkowy klimat trafi w gusta żądnych krwi wojowników. Na pewno produktowi ORIGIN pomoże odnieść sukces w pełni profesjonalna, stojąca na wysokim poziomie oprawa graficzno-dźwiękowa.

KaYteck

STEEL

SILENT STEEL to długi „interaktywny film". Rola gracza jest bardzo prosta – musisz co jakiś czas wskazać jedną z trzech opcji. Na ogół wybierasz dialogi. W zależności od twojego wyboru akcja toczy się dalej. Z pozoru wygląda to bardzo banalnie i nad wyraz nudnie, ale muszę przyznać, że SILENT STEEL potrafi wciągnąć. To co przykuwa, to przede wszystkim klimat. Znany z książek Clancy'ego, klimat wielkiej

operacji wojskowej i klaustrofobicznej służby w jednostkach podwodnych. Cała akcja w dodatku otoczona jest nieprzeniknioną mgłą niepewności, gdyż niemal do końca tak naprawdę nie wiadomo co się wokół dzieje. Co rusz na miejsce rozwikłanych zagadek pojawiają się nowe wątki.

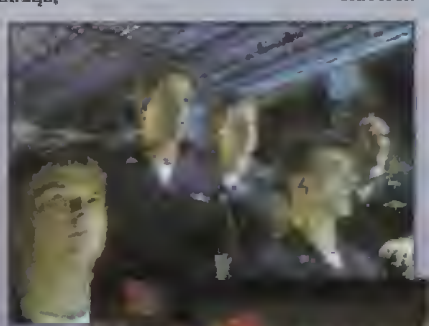
Film w SILENT STEEL to umiejętne połączenie pracy w studiu z komputerowymi animacjami i wycinkami z rozlicznych filmów dokumentalnych i edukacyjnych. Razem wygląda to nieźle i dość sugestywnie. Najgorsze są animacje komputerowe przedstawiające sceny podwodne. Nie ma co rozwlekać – tragedia. Na całe szczęście nie ma ich zbyt wiele. Sedno, czyli życie załogi okrętu podwodnego, zrealizowano bardzo fajnie. Drobiazgowo dokładne mundury i oporządzenie oraz liczne grono statystów świadczy o sporej pracy włożonej w opracowanie gry. Ale wprawne oko i tak dojrzy, że część załogi amerykańskiej służy też na innych jednostkach.

Całość, jak podają autorzy, to cztery godziny oglądania (cztery płytki CD). Jednak z uwagi na to, że interakcja jest dość częsta, czas ten skraca się mniej więcej do godziny. Jednak z drugiej strony patrząc, dzięki częstej możliwości wpływania na bieg wydarzeń można w tę grę grać kilka razy – możesz próbować rozwikłać zagadkę różnymi ścieżkami.

SILENT STEEL nie ma zbyt wygórowanych wymagań sprzętowych. Jeśli na swoim komputerze możesz bez większych problemów odgrywać pliki .AVI, to nie będziesz miał kłopotów z grą. Jakość filmu zależy przede wszystkim od transferu czytnika CD. Minimum to podwójna prędkość, ale pełną płynność gra uzyskuje dopiero przy czytniku o poczwórnej prędkości.

Denerwujące są uproszczenia w sferze dowodzenia, ale ciężko byłoby to jakoś poszerzyć. Poza tym SILENT STEEL nie jest żadnym symulatorem – to po prostu niezły film w stylu „political fiction" z tobą w roli głównej.

KaYteck



Tsunami'96

WINDOWS 95 ■ 4 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Digital (PC CD) 159 zł

odpowiedni nastrój | sugestywność
zbyt mała interakcja, uproszczony scenariusz

Wydany ponad rok temu POLICE QUEST 4 zbierał krytyczne recenzje w całej światowej prasie. Zarzucano mu brak pomysłu, nadmierną brutalność i nudnawą akcję. Nikt nie sądził, że SIERRA będzie kontynuowała upadającą sagę. Jednak koncern zdecydował się na wydanie następnej części zapewniając przy tym, że kolejny, piąty POLICE QUEST będzie zupełnie nową jakościowo grą. Dochodziły do nas wieści, że autorzy starają się stworzyć grę o nietypowym charakterze.

I rzeczywiście. POLICE QUEST 5: SWAT jest grą, którą ciężko jednoznacznie i zdecydowanie określić. Raz wydaje się, że mamy do czynienia z grą taktyczną, a raz jesteśmy pewni, że to przygodówka. Dochodzą do tego elementy znane z męczących multimedialnych pakietów edukacyjnych, a niekiedy nawet ze strzelanin w stylu AMERICAN LASER GAMES. Mariaż niewątpliwie zaskakujący, jednak w grze istotniejsze jest jak się w nią gra, niż z czego się składa.

A gra się w nią dziwnie. Grę zrealizowano techniką bardzo modną ostatnio w SIERRA – aktorów filmowano w studiu, a następnie poumieszczano ich w renderowanych lub fotografowanych sceneriach. Generalnie wygląda to nieźle, szczególnie, że SIERRA ma do dyspozycji najlepszych fachmanów od tych sztuczek. Podnosi to stopień realizmu – widzimy prawdziwych komandosów walczących z „prawdziwymi" przestępcami i odbijających „prawdziwych" zakładników. Niekiedy ma się wrażenie, że gracz uczestniczy w sensacyjnym filmie. Podczas akcji widok jest z oczu członka SWAT, zaś podczas prelekcji i wykładów widzimy całą postać naszego bohatera. Niestety niekiedy postacie zachowują się bardzo nienaturalnie – takie są minusy blue-box'u (aktorzy grają w niebieskim pokoju nie widząc żadnych scenerii). Kolejna nieprzyjemna sprawa związana z widokiem sfilmowanych aktorów to wymagania sprzętowe – bez Pentium, 16 MB RAM i poczwórnego CD możesz zapomnieć o płynnej akcji. Zwłaszcza, że gra pracuje w środowisku Windows'95. Próby uruchomienia w DOS-ie zakończyły się niepowodzeniem (mimo, że na pudełku napisane jest DOS/WIN'95).

TEN-FOUR

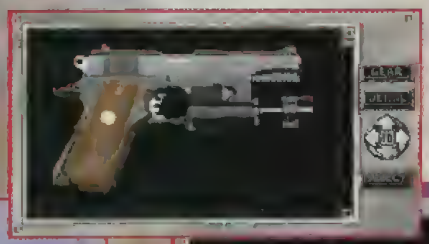
Wstępujesz w szeregi SWAT. SWAT to oddziały szturmowe amerykańskiej policji używane przy wszystkich bardziej skomplikowanych akcjach. Szczególnie często wykorzystywane w sytuacjach, w których wzięto zakładników. SWAT jest jednostką dosyć elitarną, jednak nie myl jej z wojskowymi superelitarnymi oddziałami specjalnymi typu DELTA FORCE, SAS czy SECRET SERVICE. Oficerowie SWAT biorą udział w wielu akcjach policyjnych, które na co dzień serwuje w amerykańskich miastach życie. Porwania, napady, wariaci, gangi, mordercy... Jak mówi jeden z oficerów SWAT – Życie to nie bajka.

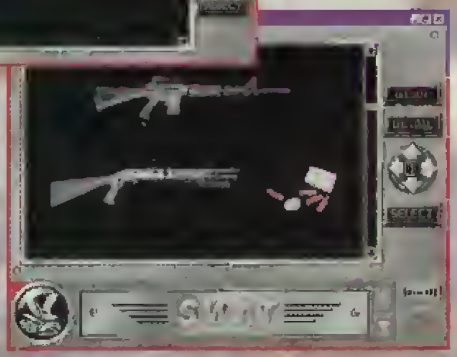
Rozpoczynasz jako szeregowiec. Pierwsze co musisz zrobić to zaliczyć wszystkie treningi i testy. Udaj się więc do szkoły dla policjantów i dzielnie wypełniaj wszystkie polecenia instruktorów. Czeka cię trochę ruszania myszką i strzelania, jednak na atrakcje nie licz – treningi są nudne jak diabli. Ciekawe jest przedstawienie sprzętu bojowego, jednak objaśnienia są nazbyt pobieżne. Po zaliczeniu broni krótkiej i automatycznej warto rozpocząć szkolenia snajperskie, które trwają nieco dłużej. Kiedy strzelnicę będziesz miał za sobą, pora udać się na posterunek i wysłuchać przydługich prelekcji na różne tematy. Sierżant prowadzący traktuje rekrutów jak kompletnych idiotów i będzie tłumaczył wszystko bardzo dokładnie. Nie omieszka też powtarzać się parę razy. Niestety taka to już gra – aby wziąć udział w jakiejś akcji musisz przez wiele czasu oglądać różne filmiki i słuchać monologów. Multimedia über alles!

NA LINII OGNIA

Pora przystąpić do działania – wyruszamy na akcję. Patrzysz „oczami" bohatera. Pamiętaj, że w SWAT nie znoszą niesubordynacji – od razu i bez namysłu wykonuj wszystkie rozkazy przełożonych. Niezdecydowanie może spowodować śmierć kolegi.

Wymiana informacji to połowa sukcesu. Podczas akcji komandosi porozumiewają się na dwa sposoby. Pierwszy to standardowa łączność radiowa – LASH. Pamiętaj, że komunikaty muszą być jednoznaczne i bardzo krótkie. Dlatego też opracowano system haseł i kodów, które zabezpieczają przed zabierającymi czas gadkami. Na przykład zamiast „Osłaniajcie mnie, idę na lewą stronę budynku" musisz powiedzieć „Cover Side 2". Gdy klikniesz na ikonce LASH, pokazują się wszystkie komunikaty, jakie możesz nadać.





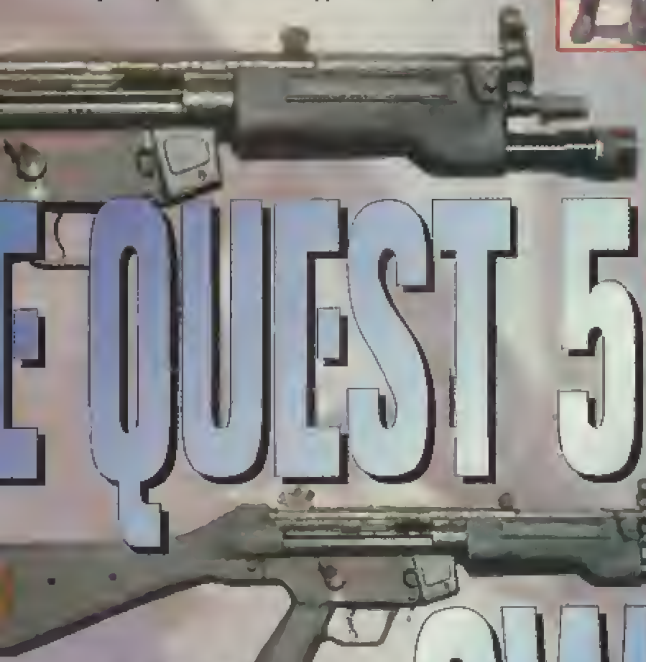
Ochraniać i służyć, czyli brać w łapę i nie bić.

Drugim sposobem komunikowania jest system skomplikowanych znaków wykonywanych niekiedy dłonią, niekiedy całą ręką. System ten stosowano już od zarania dziejów w chwilach, gdy życie zależało od zachowania ciszy. Ten sposób komunikowania jednostki policyjne przejęły od wojskowych oddziałów specjalnych. Amerykanie do perfekcji dopracowali „mowę dłonią" w Wietnamie. Autorzy ułatwili interpretację znaków dawanych przez dowódcę i kolegów, gdyż wszystkie gesty powtarzane są w okienku w lewym dolnym rogu ekranu. Zapamiętaj wszystkie znaki przed rozpoczęciem misji, gdyż nie wykonanie jakiegoś polecenia wiąże się z natychmiastowym wycofaniem z akcji. Sam też możesz gestami informować kolegów o aktualnej sytuacji.

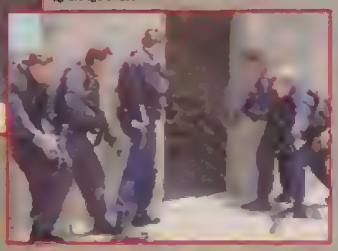
Przebieg akcji sugeruje, że mamy do czynienia z grą taktyczną – możesz się przemieszczać, zmie-

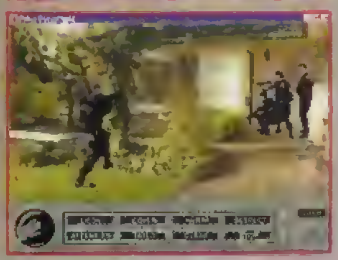
Na szczelnicy się szczela i szczy razy czydzieści czy – jak mawia pewien znajomy major!

POLICE QUEST 5 SWAT



My gliny nie lubimy babć, bo potrafią wezwać brygadę antyterrorystyczną do zdjęcia kotka z drzewa.





niać uzbrojenie, wydawać i odbierać rozkazy. Jednym słowem uczestniczysz w akcji, zaś twoim zadaniem jest unieszkodliwienie przestępców. Wydaje się, że masz nieograniczone pole do popisu... ale niestety tak nie jest. Do sukcesu, niczym w kiepskiej przygodówce, prowadzi tylko jedna ścieżka. To nic, że możesz nadawać wiele komunikatów. Jeśli nie wykonasz z góry zaplanowanych czynności, czeka cię porażka. Wszystko jest z góry wyreżyserowane i twoim zadaniem jest jedynie odgadnąć ścieżkę wymyśloną przez autorów. Taki schematyczny scenariusz każe zapomnieć o grze taktycznej i wrócić do kategorii przygodówkowych. A szkoda, gdyż przygodówka w której nie ma żadnej intrygi, tajemnicy do rozwikłania, jest niezbyt wciągająca. W dodatku, o zgrozo, przed tobą jedynie trzy misje. To bardzo, bardzo mało. Lepiej już, by zamiast długaśnych filmików na płytkach umieszczono więcej akcji.

SOKOLE OKO

Bardzo istotną rolę podczas wszystkich operacji specjalnych pełnią snajperzy. Są to doskonale wyszkoleni strzelcy dysponujący najlepszym sprzętem. Na ich potrzeby projektuje się specjalne modele broni, zaś laboratoria optyczne opracowują bardzo skomplikowane urządzenia umożliwiające oddanie jednego celnego strzału. Dawniej strzelcy wyborowi kierowali się głównie wyczuciem, dziś przed strzałem za pomocą rozmaitych urządzeń kontroluje się warunki mikroklimatyczne w strefie akcji. Na trajektorię lotu wpływa przecież ciśnienie, siła wiatru, wilgotność, temperatura... Snajper oddaje jeden strzał, ale musi to być strzał CELNY!

Twoja przygoda z bronią snajperską rozpoczyna się na strzelnicy treningowej pod LA. Dwóch oficerów będzie cię szkolić i sprawdzać. Nic się nie bój – poprowadzą cię za rączkę niczym niemowlaka. Na koniec zadecydują czy będziesz mógł przystąpić do wykonywania zadań bojowych.

Twoim pierwszym zadaniem będzie skalibrowanie urządzeń celowniczych z danym modelem karabinu. Oddajesz jeden strzał celując w środek tarczy, a następnie korygujesz odchylenia. Po dwóch, trzech strzałach sprawa będzie załatwiona. Zwróć tylko uwagę na siłę wiatru.

Gdy nieco oswoisz się z bronią, przyjdzie czas na różnorakie testy. Strzały do mikroskopijnych celów, strzały dalekosiężne, strzały do celów poruszających się, strzały w trudnych warunkach, strzały na czas, strzały... Kurs snajperski trwa dosyć długo, więc nie staraj się go ukończyć za jednym razem. Najlepiej wpadać na poszczególne szkolenia w przerwach między akcjami i treningami z bronią krótką i automatyczną.

Część snajperska z pozoru wygląda bardzo interesująco. W instrukcji zamieszczone są dokładne tabelki, wzory i obliczenia robiące dobre wrażenie. Niestety nie nadają się do niczego więcej. Z pozoru realistyczne strzelanie nie jest niczym trudnym. Gra sprawia wrażenie, że snajperem może być każdy. Dosłownie. Nawet wspaniały amerykański sprzęt nie jest w stanie zapewnić dziesięciu trafień z rzędu dosłownie w to samo miejsce. Na dystansie pół kilometra?! Podczas zmieniającej się siły wiatru?! Niestety... część snajperska jest pełna znacznych uproszczeń, o żadnym realizmie nie może być mowy.

NA KONIEC

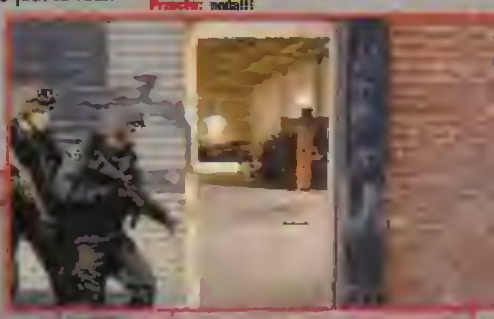
SWAT sprawia naprawdę dziwne wrażenie. Na pewno nie jest to realistyczna prezentacja działań oddziałów SWAT. Nie jest to też ciekawa przygodówka. Schematyczne, wyreżyserowane akcje wykluczają charakter taktyczny. Co to właściwie jest? Prawdę mówiąc POLICE QUEST 5 kojarzy mi się przede wszystkim z niedziekawym programem edukacyjnym i interactive movie, swoistym paradokumentalnym materiałem o oddziałach specjalnych. Trzeba przyznać, że gra od strony technicznej zrealizowana jest perfekcyjnie. Rozwiązania graficzne i dźwiękowe wystawiają bardzo ładną cenzurkę programistom. Jednak by gra była grą, potrzeba czegoś więcej. Potrzeba klimatu, który zauroczyłby na wiele godzin. Niestety SWAT takiego klimatu nie tworzy, a niekiedy jest wręcz nużący.

KaYteck

Sierra'96

PC WINDOWS 4 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Macintosh
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: marzec
MP3 Computer Group (PC CD)

Za: dobra techniczna robota
Przeciw: nuda!!!



Najlepsza gra wszechczasów? Było ich co najmniej kilka, to znaczy kilka tytułów, co do których jednogłośnie zgadzamy się, iż stanowią kamienie milowe rozwoju gier komputerowych. Część z nich ze względu na wybitne walory rozrywkowe, dające graczowi tygodnie, a niekiedy nawet miesiące zabawy połączonej z odkrywaniem coraz to nowych możliwości programu. Ze względu na wyprzedzający swą epokę sposób wykonania. Nie zawsze musi to iść z jakością grania, liczą się tutaj bardziej parametry techniczne i choćby niektóre pomysły. Bez wątpienia do takich tytułów można zaliczyć wypuszczonego na początku 1993 przez debiutującą wówczas firmę TRILOBYTE – THE 7TH GUEST (opis w SS'14). Choć grać dało się w niego zaledwie przez kilka godzin, było na czym zawiesić oko. Tak naprawdę to on zapoczątkował erę gier multimedialnych.

Kontynuacją tego przeboju, który sprzedał się w nakładzie grubo przewyższającym dwa miliony kopii i pobił też na początku swej sprzedaży rekord cenowy (59.99 funta), miała się stać od dawna zapowiadana THE 11TH HOUR. Jak wiadomo, dzieci sławnych rodziców mają trudne życie, bo trudno im wyzwolić się od porównań. Czy zatem THE 11TH HOUR otwiera nowy rozdział w historii gier? Otóż nie otwiera i na dodatek musi się mocno starać, by stanąć dziś ramię w ramię z trzyletnim już, ale wciąż krzepkim staruszkiem.

IT'S A SIMPLE STORY

Położona na skraju stanu wioska Harley zasłynęła z powodu dziejących się tam dziwnych rzeczy. Zrazu mieszkańcy zgłaszali protesty, iż w opuszczonym domu, należącym niegdyś do starego ekscentryka Staufa, pali się światło, słychać zawodzenia – jednym słowem straszy. Zjawiły się policja i prasa, lecz niczego nie wykryto. Pewnego dnia na terenie rezydencji przypadkowo znalazły się dwie dziewczynki. Jedna wyszła stamtąd z kikutem zamiast prawej ręki, zaś młodziutka Samantha niedługo potem musiała przesiąść się na wózek inwalidzki. Od tego tragicznego wypadku o rezydencji zaczęto mówić przyciszonym głosem.

Dopiero kilkanaście lat później do Harley przybyła reżyserka Robin Morales, by zebrać materiały do telewizyjnego show, mającego rozjaśnić mrok spowijających Harley tajemnic. Kobieta o hollywoodzkim temperamencie działała sprawnie: odnalazła obie, trzydziestokilkuletnie już uczestniczki zdarzeń sprzed lat, wyrobiła sobie plecy u miejscowego szeryfa. Wydarzenia przyspieszały: Samantha zdradziła pierwsze sekrety, szeryfunio obudził się w łóżku Robin ze sztyletem w piersi. Były i kolejne trupy, dzieło grasującego z brzytwą wampira. Wreszcie Robin podjęła decyzję o złożeniu wizyty w rezydencji. Nikt jej już później nie ujrzał. Zaalarmowany jej przyjaciel, reporter Carl Denning, przyjechał do Harley i udał się tam, skąd nie wyszła reżyserka. I on osobiście poznał Staufa i przekonał się, iż informacje, jakoby rezydencja była nawiedzona, być może nie są wcale bredniami. Nie rozwikłując dalszych szczegółów akcji zdradzę jedynie, że istnieją trzy możliwe zakończenia całej historii. Carl na samym końcu drogi staje u trojga drzwi, a za każdymi z nich czeka na niego... przekonajcie się sami. Warto.

JA, JAKO REPORTER

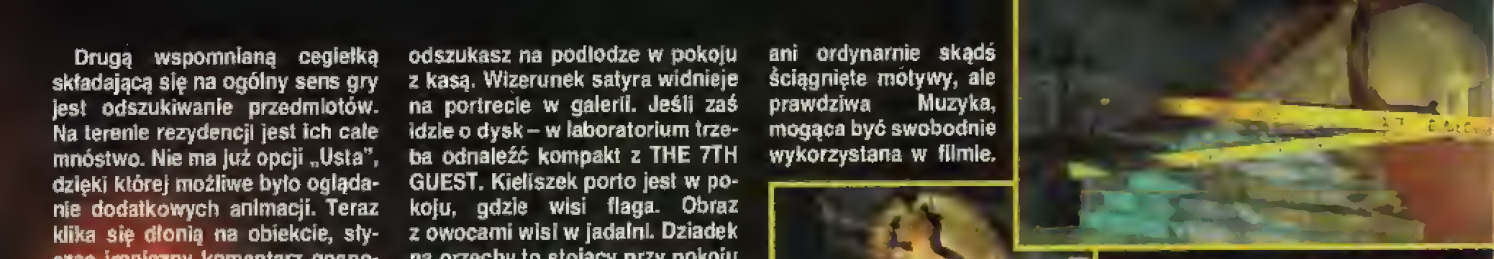
Rozmieszczenie pokoi jest identyczne jak poprzednio, tj. w „Siódmym Gwoździu". Ich wygląd różni się jednak znacznie. W większości są zrujnowane, jakby przeszła przez nie burza. W pięknej niegdyś bibliotece z kanapy sterczą sprężyny, w korytarzach leży szkło, pościel zabrudzona jest krwią, w wannie pełnej krwi kąpiel bierze nieboszczyk, a właściwie pozostały po nim szkielet. Obok leży brzytwa. Spod tarki do sera niczym mrówki faraona uciekają obcięte palce. Na stole bilardowym zamiast jednej z kul leży gałka oczna. Dom z THE 7TH GUEST to ekskluzywny dom, w którym odbywało się przyjęcie, zaś dom z THE 11TH HOUR stanowi rupieciarnię, pozostałość po horrorze.

Jako Carl Denning poruszasz się w sposób polegający na wskazaniu kierunku i oglądaniu scenki przemieszczania się. Wprowadzono możliwość przerwania owego filmiku i natychmiastowego wylądowania w punkcie docelowym, co się bardzo przydaje. Carl korzysta z latarki, to właśnie ów odblask światła na screenach, jednocześnie pokoje są bardziej mroczne, co łącznie komponuje niewiarygodną atmosferę. No dobrze, a co z zagadkami?

Ano, tutaj mamy pozytywną niespodziankę. Żeby uzyskać dostęp do kolejnych komnat, trzeba rozwiązywać łamigłówki oraz znajdować porozrzucane po rezydencji przedmioty. Całość podzielona została niejako na sekcje. W każdej ma się do dyspozycji określoną liczbę otwartych pokoi i nie można otworzyć następnych. Do rozwiązania są tutaj cztery zagadki. Podobnie jak poprzednio, trudne szachy (najciekawsza zagadka ze skoczkami), nieco przestawiania figur, by utworzyły one dany wzór, jakaś gra słowna. Nietuzinkowa jest zagadka z galerii, gdzie na podzielonej na wieloboki planszy trzeba tak wybierać kolejne elementy, aby wziąć ostatni. Wzięcie danego pociąga za sobą automatyczne usunięcie wszystkich sąsiadujących. Sporo trzeba się nagłówkować. Generalnie zagadki stoją na lepszym poziomie niż w THE 7TH GUEST.

Z wyjątkiem ostatniej, do wszystkich zagadek można z pomocą opcji Help uzyskać trzy podpowiedzi, potem ewentualnie poprosić o wykonanie przez komputer następnego posunięcia, zaś na koniec można spowodować, iż łamigłówka zostanie automatycznie rozwiązana. Jedynie w finałowej łamigłówce trzeba być zdanym na własne siły, grając w odmianę kółka i krzyżyka bardzo zbliżoną do Reversi.

HOUR

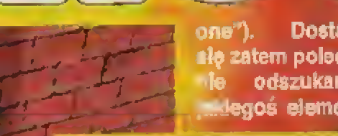


Drugą wspomnianą cegiełką składającą się na ogólny sens gry jest odszukiwanie przedmiotów. Na terenie rezydencji jest ich całe mnóstwo. Nie ma już opcji „Usta", dzięki której możliwe było oglądanie dodatkowych animacji. Teraz klika się dłonią na obiekcie, słysząc ironiczny komentarz gospodarza domu. Albo wyzywa od głupców, czasem bywa bezczelny („Martine Burden pomogłaby ci znaleźć twój mały obiekt"), nieraz wysila się na dowcip („Even Obi Wan can't help you with this one"). Dostaje się zatem polecenie odszukania jakiegoś elementu dekoracji domu. Pierwsza podpowiedź na przykład brzmi: to dwa ciągi cyfr. Dalszy tok myślowy niech pozostanie bez komentarza: to albo numer telefoniczny, albo kod. Albo oba razem. Rozszyfrowanie pierwszej liczby jest trywialne. Wieża z kości słoniowej to biały dom. O co chodzi? O szachową wieżę, porzuconą wraz z wieloma innymi figurami w jednym z pokoi. Na szczęście nie wszystkie teksty wymagają tak głębokich asocjacji myślowych. Część z nich ma ręce i nogi.

Podam jeszcze kilka wyselekcjonowanych podpowiedzi: jedno tajne przejście znajduje się w zegarze, drugie w pokoju z lalkami. Butelkę szampana, a w niej korek odszukasz na podłodze w pokoju z kasą. Wizerunek satyra widnieje na portrecie w galerii. Jeśli zaś idzie o dysk – w laboratorium trzeba odnaleźć kompakt z THE 7TH GUEST. Kieliszek porto jest w pokoju, gdzie wisi flaga. Obraz z owocami wisi w jadalni. Dziadek na orzechy to stojący przy pokoju ze stołem bilardowym żołnierzyk.

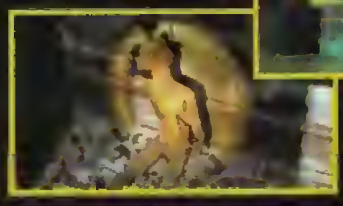
CO TYGRYSY LUBIĄ, A CZEGO NIE

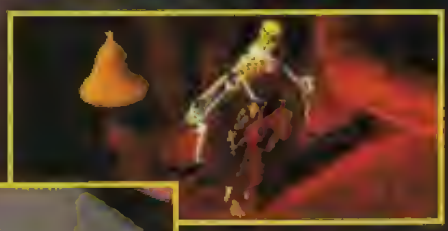
THE 11TH HOUR przybył na czterech kompakt-



tach. Wszystko zostało tak zaplanowane, aby ani razu nie trzeba było nadprogramowo przekładać płytek. Podobnie do PHANTASMAGORII nie można mieć na tym polu zastrzeżeń. Gra jest dozwolona od 18 lat, zawiera jedną odważną scenę miłosną oraz mocny fragment, w którym w zbliżeniu pokazana jest dłoń z oberwanymi palcami. Zabawnym dodatkiem okazało się umieszczenie plików WAD, zarówno do obu części DOOM, jak również do HERETIC. Zamiast atrzelać w kosmicznych bazach i średniowiecznych zamkach, możecie już teraz z bronią w ręku przenieść się do domu pana Stafa.

Kosmetycznej poprawie uległa muzyka. Ciągle te same kawałki, które niegdyś spowodowały, iż spadłem z fotela, tyle że wykorzystujące możliwości dawane przez karty z syntezą Wave Table. Człowiek zobaczył sporo, więc już się tak bardzo nie unosi, a jednak tych jazzowych oraz psychodelicznych kawałków słucha się z równie wielką przyjemnością. Pod względem kompozytorskim muzyka z obu gier TRILOBYTE jest unikalna w skali gier komputerowych. To nie są przypadkowe ani ordynarnie skądś ściągnięte motywy, ale prawdziwa Muzyka, mogąca być swobodnie wykorzystana w filmie.





Absolutnie pierwsza klasa.

Poza kilkoma wyjątkami zrezygnowano z łączenia renderowanych scen z wizerunkami bohaterów. Teraz akcja rozgrywa się na dwóch planach. Po rozwiązaniu zagadki czy znalezieniu przedmiotu w komnacie nie pojawiają się odgrywające jakąś scenę postacie. Za to na posiadanym przez Carla małym komputerku widzimy nakręcone w prawdziwym plenerze sekwencje. Można je odtwarzać na całym ekranie lub na jednej czwartej jego powierzchni. Dzięki nim poznaje się losy Robin i mieszkańców Harley.

Niestety – to w tym momencie musi paść – gra aktorska stoi na katastrofalnym poziomie. Ze starej gwardii zostali tylko Robert Hirschenboeck w roli Stafa, krótkie wejście ma aktorka odtwarzająca uwodzicielską Martine Burden; i jedynie oni zachowują przyzwoity poziom. Reszta to zgraja naturszczyków. Kreujący Carla Doug O'Keefe w cuglach wygrywa plebiscyt na najgorszego aktora w całej historii gier komputerowych. Wiecie, co ten facet robi, zobaczywszy ducha? Posyła uprzejmościowy uśmiech w stylu: „Pani wybaczy", na palcach się wycofuje, a gdy wreszcie zostaje pocałowany przez zmarłą Martine Burden – przeciera usta i kwaśno dodaje „Niezbyt świeży oddech". Przestaje to być horrorem, komedię, też są, a staje się zwykłą żenadą. Również Suzy Joahim jako Robin Morales wydaje się być zaledwie

protegowaną reżysera, bo z tak drewnianą twarzą na normalny plan filmowy by jej nie wpuszczono. Cała gra bardzo na tym cierpi.

Ostatnią sprawę stanowią wymagania sprzętowe. Nie chcę powtarzać banałów, że zdążyliśmy się przyzwyczaić, iż obecnie są one wysokie, itp. W THE 11TH HOUR ze względu na to, że program składa się w całości z renderowanych scenek i filmików, rozbija się głównie o prędkość CD-ROM. Na Double Speed piekielnie ciężko się gra, podczas wyświetlania filmików odtwarzanie digitalizowanej mowy okazuje się sumą bulgotów i bzyczeń. Wystarczy 486, 8 MB RAM oraz bardzo zalecany Quad Speed.

THE 11TH HOUR daje więcej zabawy niż THE 7TH GUEST, jednocześnie pozostaje w cieniu swego wielkiego poprzednika. Po prostu wtedy taka gra stanowiła absolutne novum, a dzisiaj gdy wykorzystana przez TRILOBYTE technika robienia grafiki rozpowszechniła się, filmiki z 11TH HOUR już nie ujmują. Cały czas pozostaje on produktem luksusowym, zrealizowanym w chirurgicznych warunkach. Jednak pozostaje grą podobną do THE 7TH GUEST, zwłaszcza ze zbyt małą ilością unowocześnień w sferze wizualnej, a gry jak wiadomo trzeba oceniać z uwzględnieniem czasów, w których powstały. Dlatego też pozostało wrażenie niedosytu, obiektywnie mówiąc – po kontynuacji takiego przeboju można było oczekiwać więcej.

Micz

Virgin '95

PC [illegible] CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
SVGA ■ [illegible] 6 ■ 8x CD-ROM ■ [illegible]
Macintosh, 30[illegible]

Za: lepsza niż w 7TH [illegible] zagadki, dramatyczne scenariusz
Przeciw: to jednak ciągle te [illegible] gra aktorska, grafika lekka rozczarowuje

W przeciwieństwie do Phantasmagorii bohater ma dużą swobodę ruchów

Widać, jaka przepaść technologiczna dzieli Dark Seed 1 od 2.

Nazywam się Mike Dawson. Znacie mnie już. Parę lat temu w moim życiu miał miejsce zasadniczy zwrot. Zrozumiałem wówczas, że pisanie książek, wszystkie te brednie o natchnieniu, powinności artysty i sławie nie są dla mnie. Zaszyłem się w prowincjonalnym miasteczku. Właśnie tam odkryłem coś, co spowodowało wewnętrzne odrodzenie i skłoniło do oddania się medytacjom. Patrząc kiedyś w lustro zobaczyłem, że gdy się bardzo tego pragnie, można przez nie przejść na drugą stronę rzeczywistości. Byłem tam. Odkryłem Pradawnych, istoty spoza czasu i przestrzeni, których potęga nakazywałaby nazywać ich bogami. Mieszkają spokojnie w swoim Mrocznym Świecie i tylko co pewien czas zdarza się, że wkraczają do naszego wymiaru. Nigdy ze złymi zamiarami. Są po naszej stronie, bo widzą, jak ten świat gnije. Sami zostali do niego zaproszeni... opowiem wam, jak to było.

Tamtego ranka obudziło mnie pukanie szeryfa. Przyszedł z wiadomością, iż zeszłego wieczoru znaleziono martwą Ritę Scanlon, żadnych świadków. Mocno mnie to zaszokowało. Szeryf zaczął przesłuchanie. Przyjaźniłem się z Ritą, była bibliotekarką, chodziliśmy czasem do kina i – cholera! – ostatni raz byliśmy ze sobą dokładnie wczoraj. Dlatego byłem podejrzany. Niechętnie odpowiadałem na pytania, grubas na szczęście szybko dał mi spokój.

Porozmawiałem z mamą gotującą obiad. Z głupia frant odczepiłem od lodówki magnes, z szafki w salonie wyjąłem aparat fotograficzny, potem włączyłem telewizor. W trakcie projekcji doznałem wizji, a gdy się ocknąłem, do drzwi zadzwonił listonosz. Przekazał mi bilet do wesołego miasteczka.

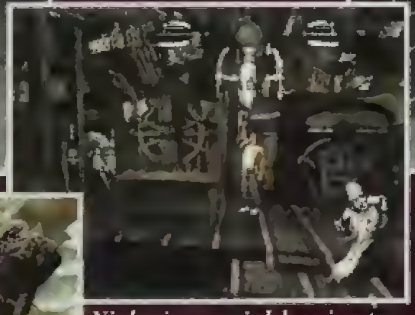
Po wyjściu na ganek usiadłem na ławce. Po chwili zjawił się mój kumpel Jack, pogadaliśmy, on zaproponował przeprowadzenie śledztwa na własną rękę. Przystałem na to. Gdy poszedł, ruszyłem do miasta. Najpierw naturalnie odwiedziłem i wypytałem szeryfa Butlera, potem udałem się do rezydencji pani Ramirez, ścieżką na lewo od jarmarku. Mąż owej damy spłonął, ona sama wykręcała się od jasnych odpowiedzi. Z kolei w barze wziąłem na spytki Hanka, to facet, który z racji zawodu dużo wie. W klubie pogadałem z grającymi w bilard, na zapleczu znalazłem wieszak. Nadszedł czas na przebadanie teatru zbrodni.

W parku przyjrzałem się nakreślonemu na trawie białemu obrysowi zwłok. Wtedy w krzakach coś się poruszyło. Sprawdziłem to – siedział tam Slim, miejscowy fanfaron, postrzeleniec wierzący w UFO, ale ponoć świadkował zbrodni. Okazało się, że wiedział o istnieniu Mrocznego Świata. Jego zdaniem to Pradawni stali za morderstwem Rity. Uciąłem sobie potem pogawędkę z podlewającym trawnik Paulem, zapoznałem się z pilnującym domu Rity policjantem Brownem. Od tego chodzenia zabolała mnie głowa i musiałem odwiedzić psychiatrę. Doktor Sims miał przestronny gabinet, szybko poddał mnie hipnozie, która miała mnie wyleczyć z halucynacji. Gabinet opuszczałem przestraszony, otępiały, a przede wszystkim – niedoleczony.

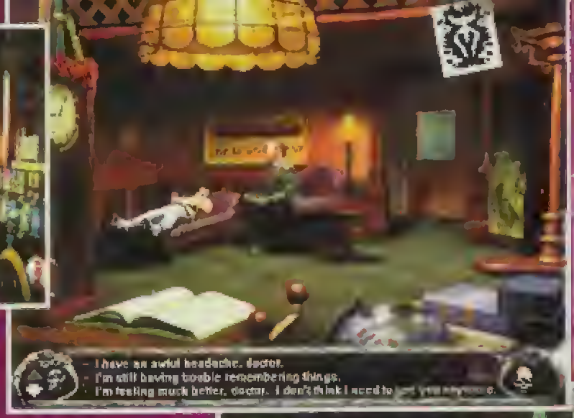
Otwarto wesołe miasteczko. Pokazałem clownowi bilet, przeszedłem się po lunaparku i wróciłem pod dom. Siadając na ławce poczekałem na Jacka – powiedział o swoich podejrzeniach. Na czele jego listy znajdował się lekarz, który dokonywał sekcji zwłok Rity, doktor Larson, oraz burmistrz Irving Fleming. Jack przekazał też wiadomość, którą moment później wykorzystałem w biurze szeryfa, o tym, że stary wieprz romansował na boku z Ritą. Mogę powiedzieć tylko, że gość usłyszawszy to, potężnie się wkurzył.

Przydałoby się obejrzeć ciało Rity – pomyślałem. Musiało się ono znajdować w kostnicy. Larson bajdurzył coś o eksperymentach nad DNA, zgasiłem go mówiąc, że wiem, iż kilka lat temu wylano go z pracy w szpitalu. Wyszedłem na moment, a gdy wróciłem, zastałem otwarte drzwi do pomieszczeń z umarlakami. Przejrzenie szafek z dokumentacją przyniosło nowe ślady. Na łóżku leżał sztywniak z przyczepioną metką „Mark Danson", ciało Rity wisiało w chłodni. Nie miała głowy, co więcej – jej oczy i język zostały usunięte... Czułem, że zaraz zwymiotuję, zdążyłem jednak przed tym w dokumentacji zna-

Nadszedł czas na zagłębienie się w świat Zlamа Ciemności, wyrysowany obłąkanym pędzlem H.R. Gigera, a przeniesiony na ekran przez najbardziej powolną firmę świata – CYBERDREAMS. Wszystkich tych, których zachęciła recenzja w SS'32 i którzy zapragną ukończyć ją bez pomocy zapewniam, że DARKSEED 2 nie jest prosty – zawiera co najmniej kilka momentów, gdzie bez szóstego zmysłu przygodówkowca-wyjadacza ani rusz. Pamiętajcie, że w tej grze czynności trzeba wykonywać w ściśle zaplanowanej kolejności, mnóstwo nowych śladów intrygi ujawnia się po poprowadzeniu dialogu z daną postacią. Niektóre momenty są jeszcze bardziej krytyczne niż w pierwszej części DARK SEED (opis w SS'17).



Nigdy nie wypowiadałem się w ten sposób, ale trzeba to głośno powiedzieć – TA GRAFIKA JEST CHORA NA UMYSŁ!!! – Pegaz Ass



ARK SEED 2

leżć dane o autopsji Rity i Dansona.

Wyskoczyłem na moment, żeby pogadać z Paulem, następnie w klubie spytałem Jimmiego, co robił w noc gdy popełniono morderstwo. Wspomniałem o dzienniku Larsona, odparł, że Rita pod wieloma względami była profesjonalistką. O co mu chodziło? W kostnicy jeszcze raz przyjrzałem się ciału Dansona, znalazłem przy nim niepozorny kluczyk. Przydał się w położonym na terenie wesołego miasteczka labiryncie luster. Otworzył tajne drzwi w jego środkowej części – były do poznania po malutkim zamku. Wszedłem tą drogą do dziwnej komnaty z dużym lustrem. Dało się przez nie przejść do... o tak, do Mrocznego Świata.

Poruszając się po tej wypaczonej replice rzeczywistości, poszedłem najpierw do wizerunku kobiety z agrafką w nosie, użyłem tam magnesu. Bliźniaki Uk i Ik zadali mi zagadkę, na razie nie znałem na nią odpowiedzi. Udawszy się na dalszy rekonesans, zajrzałem do opatrzonej zielonym portalem świątyni. Czekała tam na mnie kapłanka, na piedestale leżał nieodzowny Necronomicon.

W mrocznym sądzie panował zwyczaj, że po rozmowie z prokuratorem delikwent nadziewany na hak wyjeżdżał na złomowisko. I mnie spotkał taki los. Przy ciele uprzywilejowanego robotnika znalazłem kartę identyfikacyjną. Eksperymentując z dziwną uprzężą spowodowałem własną śmierć, ale jako że w tym świecie owo pojęcie miało szerszy sens, po rozmowie z Władczynią Duez egzystencja została mi zwrócona. Lewe drzwi, obok tych prowadzących do sądu, prowadziły do miejsca, gdzie należało pokazać strażnikowi kartę i zabrać latarnię. Zaś w mrocznej replice jadalni znalazłem kawał mięsa. Biohumanoid rezydujący na prawo od świątyni zdradził sekret Uka i Ika, wykorzystałem to natychmiast. Wchodząc do będącego odbiciem wesołego miasteczka Generatora, trzeba było skorzystać z karty na panelu. Uk i Ik przepuścili mnie do Władczyni Pergaminów.

W zwykłym świecie na kole fortuny wygrałem pluszowego misia. Przed sąd zajechał burmistrz Fleming, a gdy się wyniósł, wieszakiem dobrałem się do jego wozu. Była tam ćwierćdolarówka, akurat tyle, by móc zatelefonować z budki. Wykręciłem numer szeryfa, naplotłem mu o rabunku w siedzibie ATM, by ruszył tyłek i poszedł sprawdzić, co się dzieje. W jego biurku odkryłem tajne zapiski. Przed własnym domem odbyłem kolejne spotkanie z Jackiem, potem pobiegłem pod rezydencję Ramirez i przez okno sfotografowałem, jak babka naradzała się z Jimmim. Potem kolejna wizyta u Simsa i pogawędka z Jackiem. W sali bilardowej po zaczepieniu Jimmiego miało miejsce ostre lanie, najbardziej oberwał on sam.

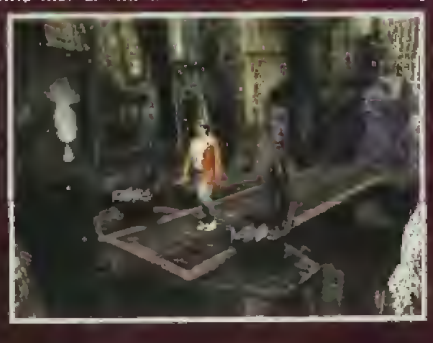
Na zapleczu klubu podziękowałem Slimowi, ów podarował mi list oraz spluwę, z której Jimmy mierzył do niego. Trzeba było ją zanieść do zbrojmistrza w Mrocznym Swiecie. Misia użyłem na ekranie w sąsiedztwie miejsca, gdzie wcześniej skorzystałem z magnesu. Na ścianie w mrocznej projekcji sali bilardowej znajdował się narkotyk, dostarczyłem go siłaczowi z jarmarku. Wróciłem z nim do sali bilardowej w Mrocznym Świecie, drzwiami przeszedłem nad przepaść. Umierającemu we własnym łóżku Gothowi zaaplikowałem pastylki, znad drzwi zdjąłem kuszę. Była ona przydatna, aby w wesołym miasteczku strzelić w bolec przy stoisku, gdzie się rzucało sersem. Nagrodą był miś. Wpadło mi do głowy, żeby za jednym zamachem zaliczyć strzelnicę. Dzięki sprokurowanej przez zbrojmistrza dmuchawie niemal zmiotłem cały lokal, nagrodą był oczywiście kolejny miś. Obie zabawki ulokowałem na swoich miejscach w Generatorze. Z otwartej tego raz komnaty przy sklepie z bronią wziąłem embrion, zaś z sejfu w sądzie pergaminy.

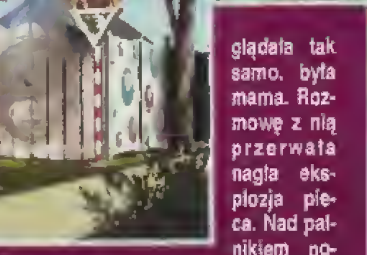
Doktor Sims próbował znów wyzwolić mnie z halucynacji. Za drzwiami jego gabinetu wpadłem na agenta FBI. Wreszcie się przytelepali. Gość zamierzał zakuć mnie w kajdanki, więc przyłożyłem mu w pysk. Spotkałem się z Jackiem, przeistoczonym embrionem zakręciłem przepływ wody w wężu Paula, wkradłem się do jego posiadłości. Obszukanie domu regału ujawniło tajne przejście. To niechybnie miejsce, gdzie dokonywano jakichś upiornych obrzędów. Ledwo podniosłem klucz, a już jak spod ziemi wyrósł gotów do walki Paul. Po szamotaninie dostał nożem w brzuch. Bełkotał, że to Pradawni nakazali mu robić to wszystko. Niedługo nadejdzie Posłaniec i oczyści świat z brudów – powtarzał. Wstrząśnięty postanowiłem dzięki nowemu kluczowi zajrzeć do sklepu z częściami komputerowymi, gdzie za życia pracował Paul. Dzięki włączeniu tam ściennego alarmu strażnik pilnujący domu Rity opuścił swój posterunek. Tam na biurku leżał list. No tadnie, Rita określała mnie w nim mianem niedojrzałego lalusia. Z lewego dolnego rogu lustra w jej sypialni zdjąłem karteczkę, zajęła się nią wróżka Pandora.

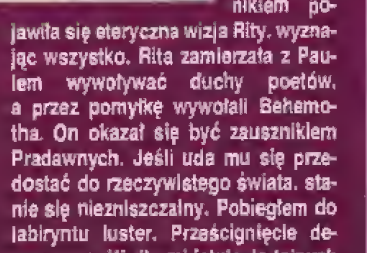
To ona przepowiedziała, że nietykane od dziesiątek lat drzwi w moim pokoju są w istocie otwarte. Za nimi było lustro. Przeszedłszy do wynaturzonej repliki pokoju, zabrałem miecz i przyjrzałem się parze butów oraz nożowi noszącemu ślady krwi. Jedyną osobą, która w Mrocznym Świecie wyglądała tak samo, była mama. Rozmowę z nią przerwała nagła eksplozja pieca. Nad palnikiem pojawiła się eteryczna wizja Rity, wyznając wszystko. Rita zamierzała z Paulem wywoływać duchy poetów, a przez pomyłkę wywołali Behemotha. On okazał się być zauszniklem Pradawnych. Jeśli uda mu się przedostać do rzeczywistego świata, stanie się niezniszczalny. Pobiegłem do labiryntu luster. Prześcignięcie demona umożliwiło mi istnienie tajnych drzwi w drugiej kolumnie i trzecim rzędzie.

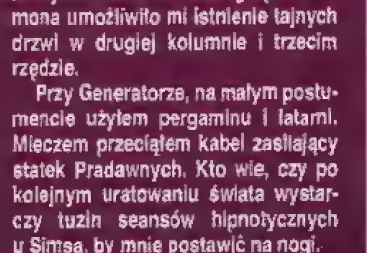
Przy Generatorze, na małym postumencie użyłem pergaminu i latarni. Mieczem przeciąłem kabel zasilający statek Pradawnych. Kto wie, czy po kolejnym uratowaniu świata wystarczy tuzin seansów hipnotycznych u Simsa, by mnie postawić na nogi.

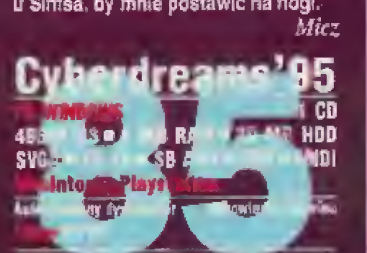
Micz

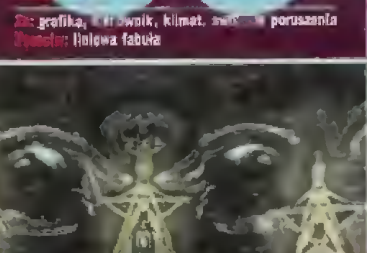


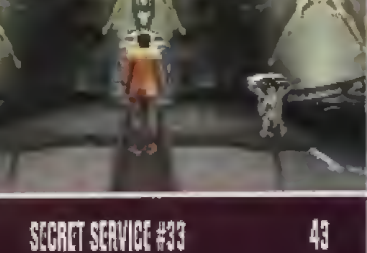












Cyberdreams'95

Dawniej „Muszkieter", dziś „Cyngiel" – to facet od mokrej roboty.

No więc nasz Cyngiel...

Przeszedł przeszkolenie w brygadach specjalnych.

Nie mogąc jednak dostać zleceń...

... na miarę swoich ambicji, postanowił rzucić szkołę.

W przypływie desperacji próbował nawet zostać prezydentem wykonując słynny skok przez mur, ale...

...nic z tego nie wyszło bo zapomniał o drugim ważnym elemencie – styropianie.

Była sobie kiedyś sławna gra, było później wiele gier próbujących powtórzyć jej sukces. Z różnym skutkiem, niemal doskonałym jak INDIANA JONES, tudzież z chybionym, żeby wymienić tylko FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN. Produkcja TOUCHE: THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER z tego punktu widzenia odniosła sukces. Naśladuje, a jednocześnie stwarza pozory zachowywania własnego stylu. No bo i są muszkieterowie zamiast piratów, parobek Henri w roli małpy, a gubernatorową podmieniono na córkę notabla. Ale ciągle pozostaje to zaledwie dziesiątą wodą po legendarnym SECRET OF MONKEY ISLAND.

Zostawiając alegorie i historyczne wspominki na boku powiedzmy, iż TOUCHE posiada zawierającą mnóstwo detali grafikę SVGA. Wielką zaletą gry jest to, że na przykład przybywając do stolicy Francji nie stoi się na pustej, głuchej ulicy, ale od razu wchodzi w tłum przekupek, gwardzistów. Obok przechodzą neutralni ludzie, co wszystko razem sprawia wrażenie bezpośredniego uczestniczenia w świecie gry.

TOUCHE jest produktem dobrym, ale jak powtarzam, za bardzo widać w nim fascynację LUCASARTS. Cierpią na tym głównie gagi, śmieszne gdy dotyczą żołądkowych pragnień Henriego, natomiast sztampowe w pozostałych przypadkach. Zagadki rozwiązuje się z przyjemnością, jednocześnie szkoda, że śmiechu przy tym jest tak niewiele. Podczas kilkunastu godzin grania z pewnością narzekać nie będziesz, szybko jednak o TOUCHE zapomnisz.

ZADYMA W ROUEN

Wybił rok 1562 i wydawało się, że w państwie francuskim nic ciekawego dziać się nie będzie. Świąteczna obecność arszeniku w królewskim pucharze, zabijający uczestniczącego w pojedynku jego własny pistolet, przewożona w pantalonach szpada – nie takie rzeczy we Francji widziano. Życie biegło swoim torem i nikt nie myślał, że zamorscy Anglicy albo hierarchia kościelna knują kolejne spiski. Gdy wioząc królowi swą ostatnią wolę de Peuple umierał w Rouen, nikt się tym naturalnie nie zainteresował, bo zainteresować się nie mógł – była ciemna noc. Przypadek chciał, że akurat wtedy ty, Geofroi le Brun, przywlokłeś się do tegoż miasta. Z miejsca postanowiłeś odegrać jakąś rolę w tej awanturze.

Pogadaj z leżącym z nożem w brzuchu de Peuple. Zgadzasz się pomóc rozwikłać intrygę napadu i tajemniczego zaginięcia przesyłki. Po rozmowie z wyczekującym obok żebrakiem podaruj mu 10 franków, dostaniesz srebrną monetę. W tawernie zapoznaj się z barmanką, zaczep przebywającego tam Henriego. Karciarzom okaż monetę, zostaniesz przyjęty do gry, ale zaraz w ruch pójdą szpady. Spadnie żyrandol i stracisz przytomność.

Pobudka ma miejsce w zacisznym pokoiku na poddaszu. Przed tawerną porozmawiaj z Henrim, przyjmiesz go na służbę jako wielozadaniowego pomocnika. Na początek nakaż mu zabrać ciało denata. Zawitaj do katedry, próbując na ten adres odstawić sztywniaka. Proboszcz odpowie, że mowy nie ma – katedra aktualnie w przebudowie. Skieruj kroki do kwatery muszkieterów, to ten budynek z powiewającą flagą. Na placyku ćwiczą wojaczkę, wal prosto do rezydującego w budynku kapitana. Wspomnij o łupie, wtedy kapitan poleci, byś odnalazł mordercę. W stajni kowal przypomni sobie, że widział kogoś szybko uchodzącego z Rouen, udaj się więc na przeszpiegi za miasto, chociaż już na rogatkach zostaniesz zawrócony.

Z kuźni weź wiszące nad paleniskiem szczypce, znad bramy zdejmij podkowę. Podczas ponownej wizyty u kapitana muszkieterów przewertuj cały bajzel, jaki ma na biurku i okolicach. Znajdziesz świstek z przepisem i czystą kartkę. Przytkij ją do płonącej świecy, wówczas ujawni się pismo. Toż to właśnie poszukiwany przez kapitana dokument, gdy mu go wręczysz, wypisana ci zostanie przepustka zezwalająca na swobodne podróżowanie w granicach królestwa. Z miejsca ruszaj w pogoń za bandziorami.

POŚRÓD KLERU

Wędrując do Saint Quentin, odkryjesz samotną hacjendę na skraju drogi. Przywitaj się z gospodarzem, przepytaj obecnych. Na koniec siedzącemu zakonnikowi pokaż ulotkę o renowacji katedry w Rouen. Poluźni mu to język i od razu przypomni, że widział jakiegoś zbiega na trasie do Amiens. Na schodach pójdź na górę, jeden dzień popasu nie zaszkodzi.

Na dodatek jeszcze ludzie od niejakiego „Kardynała" zaczęli deptać mu po piętach.

Nazajutrz wyruszaj w drogę do Amiens. Z kuźni zabierz miskę podejrzanego płynu, mającego coś wspólnego z końmi. Ze sklepu z odzieżą weź wybrakowaną parę sandałów. W Rouen w sklepie znajduje się dratwa, pozwalająca na zszycie butów. Krzyknij w kierunku balkonu na wieży. Wyjdzie na niego Juliette Renault. Skonsultuj się z Henrim, potem rzuć nożem w linę, którą dwójka parobków wciągała worki na górę tawerny. Tym sposobem wylądujesz u Juliette. Pogadaj z nią i weź chusteczkę do nosa.

Spod tawerny zgarnij młotek i spróbuj zreperować nim pobliską drabinę. Podnieś złamany szczebel. Teraz w drogę do Saint Quentin. Wrzuciwszy do rzeki melon spowodujesz, że muszkieterowie odejdą od drzwi, wślizgnij się wtedy do wnętrza gospody. Standardowo zasięgnij języka.

Wychodząc masz dwa prezenty: znaczoną kartę oraz butelkę wina. Zajrzyj do wyrastającego znad dachów kościoła. Ze stolika zgarnij krucyfiks, nagle zjawi się kardynał de Guise i wtedy zwęszysz, że to on ma coś wspólnego ze sprawą zaginięcia woli de Peuple. Gdy ekscelencja sobie pójdzie, weź obrus oraz świecę, tę ostatnią skrupulatnie oglądając.

Wejście do klasztoru w Saint Quentin wiedzie przez bramę. Weź suszącą się sutannę i przekaż ją Henriemu, dodając sandały oraz krucyfiks. Dodatkowo zabierz mydło. Swemu pomagierowi powiedz, żeby w przebraniu udał się na plebanię i urządził tam mały raban. Dzwonnica szybko się rozdzwoni, dzięki czemu możesz przeszukać rząd cel po lewej. W jednej z nich natrafisz na świeże ślady po zbiegu. W wiszącej przy oknie torbie stajennej znajdziesz list z podpisem de Guise. Zdrada! Kardynał maczał paluchy w morderstwie de Peuple! Nożem przetnij poduchę, w środku odnajdziesz testament.

BANDYCI I PANIENKI

Wracając do Rouen, zostaniesz zaskoczony przez zawodowego rabusia. Podejmij z nim walkę, ale to nauczyciel szermierki i szybko cię pokona. Jako okup za siebie musisz mu oddać testament de Peuple. Za to próbując trzykrotnie wspiąć się na drzewo, wzbogacisz się o zegarek.

W Rouen udaj się na nadbrzeże. Szczypcami wyciągnij spod bramy klucz i otwórz ją, oswobadzając właściciela domku. To Da Vinci, później ci się odwdzięczy. Wpadnij na chwilę do pokoju na poddaszu tawerny, pod deskami w podłodze z lewej znajdziesz monetę. W kotle na dole umocz obrus, stanie się on lepki. U muszkieterów porozmawiaj z tymi na dziedzińcu. Okazuje się, że obrabowano szósty regiment. Gadka z kapitanem i wiesz już, że aby pojechać do Le Mans, musisz mieć certyfikat strzelca. Poproś

Próbował się zmienić i wkręcić do pracy jako ogrodnik...

THE ADVENTURES OF THE 5th MUSKETEER

TOUCHÉ

trenujących, byś mógł strzelić. U sklepikarza zakup jedną figurkę katedry i następnie rozłup ją młotkiem. Szczątki zanieś muszkieterom jako dowód sokolego oka, z certyfikatem pędź do kapitana. Pora odbyć krajoznawczą wycieczkę do Le Mans.

Na miejscu zajrzyj do kwiaciarni madame Fleur. Madame twierdzi, że to tylko róże i fiołki, ale czujesz, że babka kłamie. Goń do kościoła, zainstaluj się w konfesjonale. Zaraz przyjdzie grzesznik, wyspowiadaj go jak należy. Twoje uszy przejmą m.in. informację, że w składzie madame Fleur krzewi się hazard. W tawernie przysiądź się do nałogowego szulera, poznasz hasło umożliwiające wejście do jaskini gry u madame, udaj się tam. Hazardzistom okaż znaczoną kartę, pokłócą się. Z rozmowy z nimi dowiesz się, że na górze pensjonatu urzęduje niejaka Fifi. Podane hasło przekaż ustnie madame, okaże się, że ów dom jest obsługującym połowę miasta lupanarem. Na górze jest łoże i panienka Fifi. Obowiązki nie pozwalają skorzystać z jej usług; musisz zainteresować się wystającym zza kotary butem. Okaże się on przynależeć do bandziora, swoim nadejściem musiałeś zerwać go spod pierzyny. Po dłuższych perypetiach trafisz do zbójeckiego obozowiska.

Spytaj bandytę, czy mógłby cię rozwiązać. Po chwili trafisz do wagonu cyrkowego, gdzie zapoznasz się z Cyganką. Zostaniesz puszczony wolno, jedną z dróg wyjdź z lasu.

PO STRONIE WROGA

W Le Mans spod sklepu Fleur zabierz bukiet kwiatów, zaś ze stajni wiadro oraz rozkład jazdy powozów. W Rouen posługując się kawałkiem drabiny wykonasz skok o tyczce na balkon Juliette. Rozmowa nie przyniesie nowych wątków. Tymczasem na rynku napiętnowano czarownicę, podnieś banana, od Henriego odbierz kawałek patyka. Przebywający w karczmie w Saint Quentin pan Dumas po rozmowie i otrzymaniu chusteczki napisze poemat do Juliette, zaś Cyganka po otrzymaniu zegarka oraz rozkładu jazdy odda ci testament de Peuple.

Najwyższa pora wpaść do stolicy. Spod Notre Dame weź plakietkę i połącz ją z patykiem. Przeprowadź handel wymienny: butelkę daj handlującemu winami, nowy trunek babce od wyrobów ręcznych, stołek piekarzowi, chleb handlarzowi serem, otrzymany od niego produkt sprzedającemu szczury. Małego cwaniaka najpierw nakarm bananem, a potem szczurem. Zostaniesz doprowadzony pod gabinet kanclerza. Do środka cię nie wpuszczą, ale otrzymasz oficjalny papier.

Po powrocie do Rouen zapukaj do drzwi pana Renaulta – droga do Juliette będzie wolna. Daj jej poemat i weź perfumy. Wiedźmie włóż w skarpety mydło, a potem wręcz pachnidło. W Le Mans jest sklep żelazny. Do wiadra nabierz wody z koryta, dolej końskiego płynu i wylej to na głowę właścicielowi. Podwędź mu pilnik. W stajni w Amiens kwiaty umocz w farbie i pędź do Juliette. Dostawszy je, uda się razem z tobą do Paryża. Niestety do akcji wkroczy kardynał, konfiskując testament.

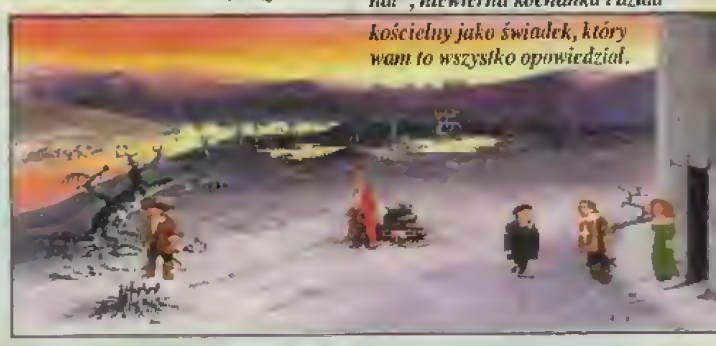
W Rouen na drzwiach kwatery muszkieterów widzisz wywieszkę, że nieczynne. Muszkieterowie walczą w La Havre nad rzeką. Dziurę w łodzi zatkaj lepkim obrusem, przetnij linę, zabierz ją i wskocz do łodzi. Przy bramie użyj świecy na nożu – nałożysz na ostrze kapkę wosku. Wróć to do zamku, potem skorzystaj z pilnika, aby wyrzeźbić klucz. Otworzy on wrota na teren wroga. Anglikom powiedz, że jest ładna pogoda, a cię przepuszczą. Pogadaj z żołnierzami, otrzymasz formułę. Podawszy barmance hasło, dostaniesz tajne plany. Dostarcz je kapitanowi muszkieterów.

Z powierzonym kluczem maszeruj do Rouen, gdzie z kwatery zabierz flagę. Wreszcie otworzono katedrę. Musisz założyć tam linę na pochodnię, a tym fikuśnym sposobem podsłuchasz kardynała. Zabierz metalową płytkę. Z kufra Juliette wyjmij skarpety. Kowalowi z Saint Quentin daj formułę, podnieś wiadro z węglem i dorzuć do ognia.

Na przysłani w Rouen powiedz Da Vinciemu, że chcesz wykonać kurs jego łajbą. Musisz ją odpowiednio wyposażyć: flaga na maszt, skarpeta na koło, rozżarzone węgle do kotła, tabliczka na dziurę w rurze. Pociągnij za kurek. Po naznaczonym pewnymi trudnościami spływie trafisz do zamku. Strażnika wykołuj, mówiąc iż to Henri ma twoje zaproszenie. W sali obejrzyj oba popiersia, daj Juliette napój od wiedźmy. Potem poruszaj nosami popiersi. Gdy wylądujesz w celi, rzuć krokodylom worek, mieczem przyciągnij łańcuch, zaczep go na haku i rzuć końcówkę do pułapki. Podsłuchawszy co się dzieje za drzwiami, wejdź do środka. Zapoznaj się z treścią wszystkich książek i zagadnij strażnika.

Gdy go zahipnotyzujesz, przebadaj wszystkie słoiki na półce, następnie przeczytaj księgę i użyj na niej leżącej na ziemi kredy. Dość powiedzieć, że plany kardynała i jego samego trafił szlag.

Micz



kościelny jako świadek, który wam to wszystko opowiedział.

...koszenie trawników na polach golfowych nie było jego mocną stroną...

...i gdy dostarczając kwiaty do hotelu zobaczył JĄ – był to jego życiowy błąd.

Przespanie się z kobietą „Kardynała" nie mogło przejść bez echa.

Nic nie mogło go uratować – nawet ucieczka z kraju.

W końcu dopadli go w bibliotece...

W egzekucji wzięli udział: „Kardynał", niewierna kochanka i dziad

U.S. Gold'95

PC CD 1 CD

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD

SVGA ■ SB, 16 ■ SB AWE

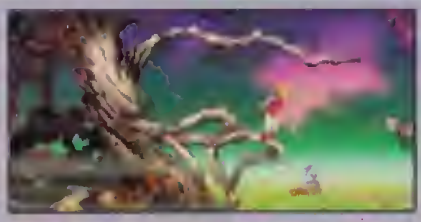
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: kwiecień

Wersja (wersja polska, PC-CD)

Za: miła grafika, wyważony poziom trudności

Przeciw: brak dobrych pomysłów i prawdziwego humoru

TORIN'S

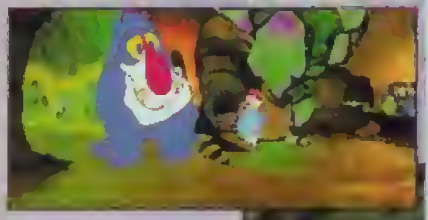


Uruchamiając tę grę zastanawiałem się, czy nowy produkt SIERRY będzie w stanie wzbić się ponad zwykłą szarzyznę, która do niedawna była domeną tej firmy. Dopiero ostatnio wydana PHANTASMAGORIA oraz POLICE QUEST: SWAT i GABRIEL KNIGHT 2 pozwalają powiedzieć o tej firmie więcej ciepłych słów. Ale niestety! W przypadku TORIN'S PASSAGE widać dużo pracy włożonej przez grafików i programistów, jednak do końca trudno się domyślić, co chcieli osiągnąć.

Jeśli firma miała zamiar stworzyć grę pomagającą stawiać pierwsze kroki w obszernej galerii przygodówek, to zamiar definitywnie się nie udał. Gra jest żmudna, bo np. zanim przejdzie się z jednego końca krainy do drugiego można spokojnie wyskoczyć po zakupy, nie mówiąc już o tym, że zasuwamy po jeden przedmiot. Myśleć właściwie w ogóle nie trzeba, a jeżeli jakaś „zagadka" wyda się zbyt trudna, to do dyspozycji jest system aż za bardzo dokładnych podpowiedzi, a niewielu jest chyba takich, którzy mając to pod nosem będą długo wysilać mózg. Jeżeli chcielibyśmy zakwalifikować grę do przygodówek, to większość powyższych zarzutów należałoby też zaliczyć na minus, a dodać można by jeszcze nie wyważenie proporcji między elementami przygodowymi a logicznymi i zręcznościowymi. A skoro już przy tym jestem, to fragmenty „zręcznościowe" nie wymagają nawet cienia refleksu, zaś przy logicznych też niewiele się trzeba napocić.

Z pozostałych usterek należy przede wszystkim powiedzieć o mało wyraźnej zmianie kursora przy „najechaniu" nim na ważny w grze punkt (zmienia się tylko kolor i to z jasnoszarego na biały!). Żeby zauważyć jakiś przedmiot, trzeba siadać 10 centymetrów od monitora. Nie sposób też nie wspomnieć o niemal całkowicie statycznych tłach – taka niedoróbka w dzisiejszych czasach jest niedopuszczalna.

Do tej pory dość tajemniczo pisałem: autorzy, programiści, itp. Ale cóż, muszę o tym wspomnieć, bo inaczej nie można by naszego pisma określić mianem: rzetelne. Pierwszym nazwiskiem, które się ukazuje po użyciu opcji CREDITS jest... AL Lowe! Tak, tak – nieśmiertelny twórca Larry'ego Laffera i Freddy'ego Pharkasa wymyślił takiego knota! Tego naprawdę trudno się było spodziewać.



Wystarczy już tego obsmarowywania. Gra ma też przecież swoje dobre strony. Na plan pierwszy wysuwają się kapitalne animacje postaci w rozdzielczości 640x480, wcale nie gorsze od kreskówkowego Disney'a (jednak aby naprawdę się

nimi nacieszyć, potrzeba szybkiego sprzętu). Zastosowano też Windowsowe rozwijane menu – jest to bardzo przejrzyste rozwiązanie. Poza tym niegłupia fabuła, która gdyby została odpowiednio rozbudowana, mogłaby stanowić trzon porządnej przygodówki. Do tego dochodzi niezła muzyka, do nagrania której zaproszono twórcę ścieżki dźwiękowej do takich filmów animowanych jak np. „Bylo sobie życie...",

Sierra'96

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/25 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Macintosh
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) — nie przewiduje

PASSAGE

Wcielając się w postać Torina masz za zadanie dostać się niemalże do samego jądra Straty (tak bowiem nazywa się planeta, która jest miejscem akcji), uwolnić rodziców i wrócić na powierzchnię. W międzyczasie związki rodzinne będą się tak diametralnie zmieniać, że scenarzysta „Dynastii" chyba nie pogmatwałby sprawy bardziej.

pracującego niegdyś z takimi gwiazdami jak Edith Piaff, Maurice

Dokładnego rozwiązania na łamach SS raczej nie ma się co spodziewać, bo trzeba mieć naprawdę ciężką głowę, żeby nie podołać przeszkodom zastawianym przez grę. Choć na początku zmieszałem ją z błotem, to

Chevalier, Barbara Streisand czy Frank Sinatra – artystę Michela Legranda. No i duża dawka fantastycznych dowcipów, które powodują naprawdę niewymuszony śmiech rozbrzmiewający w pokoju, gdzie stoi komputer. Tu trzeba oddać honor „ojcu" Larry'ego, który zresztą wkleił swoją podobiznę w głowę jednej z epizodycznych postaci – od strony humorystycznej przygotował program jak za dawnych lat.

Bohaterami gry są: szesnastoletni akrobata Torin i jego gumowy pies Boogie. Pewnego dnia wrócili obaj ze spaceru i zastali splądrowane mieszkanie. Od jakiegoś przechodnia dowiedzieli się, że rodzice Torina zostali porwani przez niejaką Lycentię – podobno złą czarownicę – i uwięzieni w Dolnych Krajach.

może zakończę bardziej łagodnym stwierdzeniem, że jednak warto ją zobaczyć (albo chociaż demko) dla samych animacji i humoru.

Banse

debilizm – najlżejsza postać niedorozwoju umysłowego; osoby dotknięte debilizmem (debile) mogą uzyskać wykształcenie podstawowe i mimo braków w logicznym rozumowaniu, wykonywać prostsze zawody.

idiotyzm – głęboki stopień niedorozwoju umysłowego; chory (idiota) nie może żyć samodzielnie, nie potrafi budować zdań, w mowie posługuje się niewielu słowami.

imbecylizm – głębszy stopień niedorozwoju umysłowego; chory (imbecyl) posługuje się małym zasobem słów, wykonuje najprostsze prace pod kierunkiem.

kretynizm – wrodzona choroba spowodowana niedoczynnością lub brakiem tarczycy; niedorozwój umysłowy, kartowatość, wole, blada skóra, grube rysy.

DRAMATIS PERSONAE

VIRTUAL STUPIDITY to nie jest normalna gra. Jest to produkt głównie dla miłośników-koneserów serialu BEAVIS & BUTT-HEAD wyświetlanego sześć razy w tygodniu w MTV. Radosne charczenie dwójki młodocianych kretynków zachłystujących się własnym nerwowym śmiechem jednych wprowadza w niepowtarzalny trans, innych przyprawia o mdłości. Nie wiadomo, czy twórca – Mike Judge – zamierzał pokazać, do czego prowadzi bezustanne ślęczenie przed telewizorem, czy też ustami debili z przymrużeniem oka komentuje współczesny, pokręcony świat. Tak czy inaczej, stworzył on niekwestionowany element kultury młodzieżowej, z niszą językową oraz wartościami i wzorcami do naśladowania.

Trzeba pamiętać, że obecny styl, reprezentowany przez dwójkę odrażających młodzieńców jest wynikiem ciągłych zmian w ich kreowaniu i wciąż podlega modyfikacjom. Beavis & Butt-head zaczynali kilka lat temu jako dwa niezdarne, rysowane grubą kreską potworki, których zasób słów był mocno ograniczony, a czynności sprowadzały się generalnie do szokowania widza. Przez lata postacie były coraz staranniej rysowane, nabierały swoich charakterów i zwyczajów, coraz lepiej i celniej się wypowiadały. Z każdym kilkuminutowym odcinkiem, tradycyjnie przerywanym kilkoma mocno komentowanymi teledyskami, Beavis i Butt-head przeżywali nową przygodę. Sednem udanego odcinka jest konfrontacja dwóch powierzchownie normalnych nastolatków z codziennym dla nas, a nowym dla nich elementem życia, przy której to okazji mogą wykazać się swoim specyficznie ograniczonym pomysłunkiem, aspołecznym zachowaniem i komentarzami, których podstawą jest charakterystyczne słownictwo i to chorobliwe rechotanie.

Jeżeli lubisz, kochasz, uwielbiasz, podziwiasz i uznajesz Beavis'a i Butt-head'a, to z pewnością przebiegasz właśnie wzrokiem ten tekst czekając, kiedy się wreszcie zacznie. Tak, niepowtarzalny styl życia i atmosfera wspaniałego pogardliwego charczenia w ciągłej huśtawce na osi cool-sucks, to esencja serialu, która przyciąga raz na zawsze. Ale nie czas na nieudolne naśladowanie dwójki mistrzów. Nawet jeśli nie znasz bądź odrzucasz Beavis'a i Butt-head'a, gra VIRTUAL STUPIDITY może być okazją do zrozumienia, o co tu naprawdę chodzi. Niewtajemniczonym pomocny będzie mały słowniczek, zaś koneserzy czuć się będą jak ryby w wodzie.

Grę wydała megakorporacja VIACOM, która jest m.in. właścicielem sieci telewizyjnej MTV i właścicielem praw do większości jej motywów. Wcześniej ukazały się już dwie gry B&B – zręcznościowki na MEGADRIVE i SNES, ale przeszły bez echa.

VS to typowa przygodówka, najbardziej typowa z typowych. Ten gatunek daje najwięcej środków wyrazu, przez co gra staje się bogata – jest mnóstwo animacji, komentarzy, pobocznych czynności itp. Mimo niskiej rozdzielczości (320x240) grafika jest odpowiednio wymowna i chociaż czasami brakuje szczegółu, to doskonale oddaje znane z serialu elementy. Trzeba też przyznać, że gra zrobiona jest profesjonalnie, o czym świadczy m.in. fakt, iż cała ścieżka dialogowa została nagrana specjalnie dla jej potrzeb. Żadnych sampli z filmów! Zagrał najlepszy według mnie skład aktorów, ponadto wystąpiły wszystkie znane z serialu ważniejsze postacie.

W grze steruje się jednocześnie dwójką kretynków; oni sami decydują, który z nich ma wykonać daną czynność bądź zabrać głos. Wspólnie też noszą przedmioty. Interfejs sterowania jest prosty – prawy klawisz myszy wywołuje paletę z ikonami, z której można wybrać patrzenie, chodzenie, rozmowę, branie/używanie, bądź zajrzeć do kieszeni. Przedmioty na ekranie są oznakowane, ikony zmieniają kształt po natrafieniu na odpowiedni element, zaś w przypadku przedmiotów otrzymują one alarmującą czerwoną obwódkę.

BEAVIS

Celem jest dostanie się do gangu Todd'a – miejscowego gangstera, który wpadł w tarapaty i stracił samochód. Gra nie jest długa, można ją w ekspresowym tempie ukończyć w dwie godziny. Są cztery sekwencje zręcznościowe, z których jedna (plucie) jest obowiązkowa, inaczej niż pozostałe (jaranie mrówek, strzelanie do tenisistów i granie na gitarze). Wszystkie są dostępne w każdej chwili, jako samodzielne mini-gry.

Najpierw ucieczka z nudnej pracowni. Weź ze ściany tabliczkę i pokaż ją babsztylowi. Na korytarzu weź z umywalki gumę do żucia i udaj się do sali gimnastycznej. Wskocz z „odskoczni" na kozła i z powrotem. Po wysuniętej drabinie dostań się na dach. Podniesionym kijem zablokuj wentylator. Wyjrzyj przez krawędź dachu i trafi zieloną flegmą w dyrek-

& BUTT-HEAD
VIRTUAL STUPIDITY

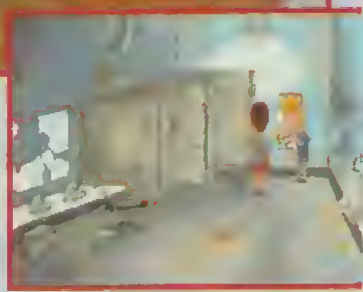
tora Mc. Vickers'a. Dziesięć trafień normalną flegmą daje jedną zieloną. Po celnym strzale ewakuuj się kanałem wentylacyjnym i wyjdź przed szkołę.

W parku porozmawiaj z członkami gangu, w sklepie ze sprzedawcą, w Burger World z kierownikiem. Wszystkich wypytuj zawsze o wszystko, szczególnie o Todd'a. Po powrocie do parku znajdziesz zamroczoną wiewiórkę, którą za chwilę przejedzie samochód. Przewróć kosz i weź ułotkę. Możesz zajrzeć na kort i postrzelać do tenisistów.

Rozmawiając z gangiem otrzymasz prośbę o jedzenie. W sklepie spotkasz Andersona, którego poproś o forsę. Nic ci nie da, ale wskaże miejsce postoju czołgu – Veteran's Hall. Porozmawiaj tam z wuefistą Buzz-cut'em, za chwilę z wychowawcą Van Driessen'em – wypytuj zawsze o wszystko. Następnie zajrzyj do domu, skąd weź szkło powiększające. Użyte na kopcu mrówek wtącza mini-gierkę „jaranie mrówek". Odbierz telefon i idź do kawiarenki, gdzie dostaniesz się pokazując ułotkę dziewczynie stojącej przy drzwiach.

Porozmawiaj ze wszystkimi, weź książkę, wypij wszystkie kawy i na koniec podstaw się pod beczkę z kawą. Beavis zmieni się w Cornholio! Idź do Veteran's Hall i po otwarciu włazu wsiadaj do czołgu. Podjedziesz pod Burger World, skąd zabierzesz żarcie, ale przejażdżka za chwilę skończy się kraksą, a B&B wylądują w więzieniu.

Weź papier toaletowy i mydło. Papier daj facetowi siedzącemu pod pryczą, a mydło połóż na środku celi. Porozmawiaj z więźniem; za chwilę wejdzie strażnik, a ty w wyniku małego incydentu otrzymasz klucze. Powędruj na dziedziniec więzienia, skąd weź poduszkę i ręcznik, zaś piłką strąć strażnika z muru. Z celi dla umysłowo chorych zabierz misia, klocki, aparat fotograficzny i maszynę do elektrowstrząsów z szafki. Wróć do celi, gdzie wrzucając pod pryczę poduszkę otrzymasz lampę błyskową.



Wrzuć tam jeszcze misia i klocki, zamontuj w aparacie lampę i zrób parę zdjęć gościowi podrzucającemu monetę. W wyniku kolejnego incydentu znajdziesz się w celi, ale przecież masz klucze, więc pójdź po monetę, którą wręcz więźniowi. Udaj się razem z nim tunelem. Przy samochodzie podłącz elektromaszynę do krzesła i „podładuj" strażnika (motyw żywcem z TEENAGENTA), po czym wsiadaj do samochodu.

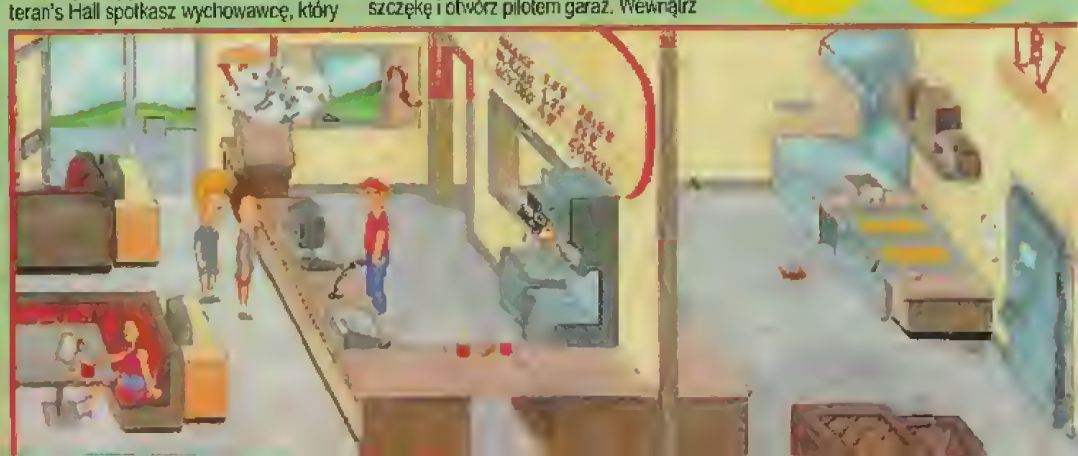
Kolejna seria wydarzeń, po której lądujesz przed rzeźnią z kulą u nogi. Połóż deskę na kuli i wskocz na tak powstałą trampolinę. Teraz dowiesz się, jak wstąpić do gangu Todd'a. On sam leży w bandażach na ukochanej kanapie „bohaterów". Wróć do rzeźni po tablicę rejestracyjną, zaś wewnątrz nastaw maszynę na maksymalną moc, dzięki czemu zdobędziesz siekierę. Zajrzyj na farmę, gdzie porozmawiaj z chłopem – rozmowy w tej grze to podstawa. Pod Veteran's Hall spotkasz wychowawcę, który leż ma co nieco do powiedzenia. Zajrzyj do Burger World, gdzie porozmawiaj z Giną. Rzuć hamburgerem w wentylator, potem z zaplecza zabierz łopatkę.

Zajrzyj do sklepu zoologicznego, skąd zabierz szklane oko, mazak i linkę. Guma przytwierdzona do linki pozwoli wydobyć monetę z kratki ściekowej w pokoju, gdzie leży Todd. Z monetą udaj się do kafejki (na scenie możesz pograć na gitarze), zakup prezerwatywę w toalecie. Napełnij ją powietrzem na stacji benzynowej, a następnie daj woźnemu szkolnemu, by wygiął z niej figurkę pieska. Dzięki temu nadmuchiwanemu dziwolągowi oraz obcęgom przestraszysz psa i dostaniesz się z powrotem do więzienia. Przed wejściem podnieś młotek, potem wręcz szklane oko gościowi czytającemu książkę, którą wsuń pod znaną pryczę – zdobędziesz sztuczną szczękę.

Flamastrem możesz zamazać napis w parku, przez co samochód zostanie natychmiast skradziony. Łopatką i młotkiem wydłubiesz z ziemi resztki wiewiórki, które zanieś do sklepu zoologicznego, gdzie wypytaj też o niedźwiedzia. Następnie wypchane zwierzątko zanieś woźnemu. W sali gimnastycznej wdrap się na linę i zetnij ją, dzięki czemu znajdziesz się w kotłowni. Zabierz wiaderko z farbą oraz listę kodów do szafek. Na górze wydobądź z szafki Giny kluczyki Todd'a.

Zajrzyj do kafejki, gdzie będzie miała miejsce scysja z Buzz-cut'em. Udaj się do Veteran's Hall, gdzie tak długo grzeb misiowi w tyłku, aż wygrzebiesz pilota. Idź na farmę, gdzie wręcz chłopu sztuczną szczękę i otwórz pilotem garaż. Wewnątrz podmień tablice rejestracyjne, pochlap samochód farbą, otwórz drzwi kluczykami i... małe kłopoty. Po zajechaniu pod sklep poproś Darię o otwarcie bagażnika, po czym będziesz mógł już wsiąść do samochodu normalnie i w pełnej krasie odjechać.

Martinez



TRUDNIEJSZE TERMINY

ass, butt – tyłek
asshole, assmunch, asswipe, buttmunch, butthole, buttwipe, dillhole, dillweed, dumbass, moron, wuss – dupek/palant
chick – laska, dupa, panna
cool – extra, super, chłodne
dick, dork, monkey, member, penis, winner, woody – fiut
dude, guy – facet
fartknocker – pierdziuch
rule – rządzić
score – zaliczyć
stuff – rzeczy, sprawy, wszystko
suck – ciągnąć, ssać

PODSTAWOWE ZWROTY

change it – zmień kanał
i'm gonna kick your ass – kopnę cię w tyłek
i'm gonna score – zaliczę (pannę)
it's like – tak jakby
or something – czy coś
she wants me – ona na mnie leci
shut up – zamknij się
spank the monkey – onanizować się
that kicks butt – kopie dupę
this is gonna be cool – zaraz będzie jazda
this is pretty disgusting – niesmaczne
this sucks – ciągnie, ssie (jest do dupy)
those guys rock – chłopaki dobrze dają (o muzykach)
what a bunch of buttmunches – co za banda kretynów

Viacom'96

PC WINDOWS 95 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 0 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Za: w 100% zgodne z pierwowzorem!

PINBALL OBSESSION

PINBALL OBSESSION zalicza się do produktów dobrych, utrzymanych na poziomie i wykorzystujących wszystkie osiągnięcia poprzedników. Poziom szaty graficznej jest wynikiem ciężkiej pracy, do której autorzy wszelkiego rodzaju gier zaczęli się chyba nareszcie przyzwyczajać. Animacja kulki jest przyzwoita, pionowy scrolling ekranu jest tak dobry, jak może być tylko na Amidze. Gra posiada cztery porządnie rozbudowane stoły z mnóstwem ramp i innych ciekawostek, godnych poświęcenia każdej wolnej chwili. Miodność rozgrywki (w której uczestniczyć może do ośmiu graczy) jest bardzo wysoka.

MERLIN 1996
AMIGA 500 – 2 dyski , HDD **OCENA: 79%**

7 x PINBALL

Oto druga siódemka spośród mnożących się ostatnio pinballi (patrz też SS'32). Punktacja końcowa:

1. PINBALL ILLUSIONS	**82%**
2. PINBALL PRELUDE	**80%**
3. PINBALL OBSESSION	**79%**
4. ROYAL FLUSH	**75%**
5. THOMAS PINBALL	**70%**
6. PINBALL 4000	**60%**
7. FULL TILT!	**50%**

PINBALL 4000

Oto kolejne dzieło chłopaków ze SPIDERSOFT, znanych m.in. z PINBALL DREAMS. Dla odmiany firma 21st CENTURY odmówiła wydania tej gry, za to z ochotą zrobiła to mało znana EXPERT SOFTWARE. Układ podobny do wszystkich wcześniejszych produkcji „pająków", czyli cztery stoły, przyzwoity scrolling, digitalizowana muzyka na MOD'ach. Nic nowego, a naszym zdaniem nawet im dalej – tym gorzej. Gra nie jest tak dobrze wykonana jak ich ostatnie dzieła czyli PINBALL MANIA i THOMAS PINBALL; jest raczej wykonana niechlujnie! Jeśli jednak cenisz SPIDERSOFT za ich dokonania, może wypróbuj PINBALL 4000.

EXPERT 1995
PC 1 dysk
OCENA: 60%

PRELUDE PINBALL

Jest najlepszym pinballem na Amigę, jaki widziałem od czasu nieśmiertelnej trylogii. Posiada świetnie przemyślane warianty punktowania na trzech stołach, zrealizowanych w klimacie trzech epok. Stół pierwszy nawiązuje do prehistorii, okresu prymitywnego, jaskiń, dinozaurów. Znajduje to oczywiście odzwierciedlenie w postaci szaty graficznej reprezentującej minioną epokę. Drugi stół to teraźniejszość, ukazana ze strony najbardziej reprezentatywnych dla niej osiągnięć techniki i wydarzeń w rozwoju człowieka. Ostatni stół, według mnie najlepszy, jest arcymistrzostwem w kunszcie grafiki komputerowej przelanej wprost z wyobraźni rysownika.

Każdy stół posiada oczywiście charakterystyczną muzykę z najlepszą, odgrywaną na trzecim stole, reprezentującą industrialno-cybernetyczne motywy. Dodatkiem do oprawy muzycznej są świetne sample o niespotykanej różnorodności, oryginalności i jakości. Kolejnym novum w pinballach Amigowskich jest dodanie niezależnych animacji składających się z różnych sekwencji oraz scrollowanie stołu we wszystkich kierunkach. W przypadku skonfigurowania w opcjach wyświetlania grafiki w wysokiej rozdzielczości, cały stół będzie się mieścił na ekranie z wyjątkiem górnego krańca. Dodatkowo gra posiada konfigurację wielu innych przydatnych opcji.

AMIGA 3 dyski **OCENA: 80%**

ROYAL FLUSH

Pinball ten jest perfekcyjnym odwzorowaniem starego automatu firmy Gottlieb o tej samej nazwie, łącznie z zeskanowanymi zdjęciami i efektami dźwiękowymi. Do dyspozycji mamy tylko jeden stół, ale za to jaki! Animacja kulki jest pieczołowicie odwzorowana, z charakterystycznym bezwładem i przyspieszeniem adekwatnym do usławienia kąta blatu. Efekty dźwiękowe to DOKŁADNIE przesamplowane odgłosy flipera, który królował w latach 50.

Cechą wyróżniającą jest mnogość opcji podnoszących realizm gry. Można np. grać na scrollowanym stole, można też w wysokich rozdzielczościach (aż do 1024x768) mieć go w całości na ekranie. Dzięki swej autentyczności przeznaczony jest raczej dla hardcore'owców (czyli ludzi, którzy lubią prawdziwe flipery w salonach). Firma AMTEX wydała wcześniej TRI-STAN PINBALL – pierwszy pinball na PC i Maca, a także 8BALL DELUXE, również konwersję istniejącego stołu. W najbliższym czasie zapowiadają FIREBALL, kolejne odzwierciedlenie prawdziwego automatu.

AMTEX 1995
PC CD **OCENA: 75%**

FULL TILT

Ten pinball to dosyć dziwny debiut znanej z SIM-ów firmy MAXIS. Podejście, które prezentuje firma w dzisiejszej erze trójwymiarowych, scrollowanych stołów jest raczej archaiczne – cały stół mieści się na jednym ekranie i jest dosyć mały. Nie znaczy to, że gra się kiepsko, wręcz przeciwnie – zabawa jest przednia, a to dzięki znakomitemu rozplanowaniu bumperów na trzech stołach. Gra pracuje tylko pod WINDOWS '95, posiada dobry dźwięk i raczej przeznaczona jest dla ludzi, którzy dużo czasu spędzają w środowisku okienek (pracując) i chcąc oderwać się na chwilkę nie mają zamiaru wychodzić do DOS-u aby męczyć się z odpalaniem gierek.

MAXIS 1995
PC CD WIN'95 **OCENA: 50%**

Jest tworem przeznaczonym dla najmłodszej grupy graczy, do których dociera za pośrednictwem bardzo ładnej kolorowej grafiki i łatwych, nieskomplikowanych stołów. Graficznie został zrealizowany w konwencji gier THOMAS THE TANK ENGINE – tło stanowią roześmiane pyszczki ciuchć o kojącym wyglądzie. Starszy gracz z pewnością przy THOMASIE się zrelaksuje, jednak nie poczuje tego wigoru i polotu, jaki prezentują pierwsze dokonania 21ST CENTURY. Dość rozsądnie zostały rozwinięte opcje, pozwalające na dostosowanie wymagań do indywidualnych preferencji. Scrolling jest przyzwoity, choć psuje go nienaturalne zachowanie się kulki. Występują duże problemy z mocnym, czystym uderzeniem, co po pewnym czasie staje się denerwujące.

ALTERNATIVE 95
A1200 2 dyski **OCENA: 70%**

THOMAS PINBALL

PINBALL ILLUSIONS

Wieńczący trylogię DREAMS/FANTASIES/ILLUSIONS produkt okazał się kontynuatorem linii zapoczątkowanej w FANTASIES, okraszony nowym, wręcz futurystycznym wyglądem oraz dźwiękiem. Zawarto trzy stoły w wersji dyskietkowej, cztery w kompaktowej. Brak jakichkolwiek opcji, po prostu Plug & Play. Typowo rzemieślnicza robota fachowców, żadnego polotu. Taśmowa produkcja na niezłym poziomie – zobaczcie sami.

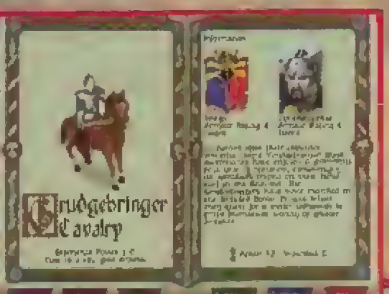
21ST CENTURY 95
PC CD, PC 3 dyski
Amiga 1200 4 dyski
CD 32
OCENA: 82%

WARHAMMER

SHADOW OF THE HORNED RAT

WARHAMMER – SHADOW OF THE HORNED RAT to gra, na którą wielu miłośników RPG czekało kilkanaście miesięcy. Dla wszystkich fanów Warhammer Fantasy Battle, a także dla strategów jest to najwspanialszy prezent, jaki można sobie wymarzyć. Fanatycy Warhammer Fantasy Roleplay poczują się zapewne trochę zawiedzeni, ale nie powinni zbytnio rozpaczać. Co prawda, cały udział gracza sprowadza się do rozgrywania bitew i innego wpływu na przebieg akcji nie mamy, ale w chwilach gdy brakuje kolegów do poprowadzenia normalnej sesji, taki chrzest bojowy na pewno kiedyś się przyda.

Akcja gry toczy się oczywiście w Starym Świecie, a zaczyna się na terenie Pogranicznych Królestw. Jako najstarszy syn szlacheckiej rodziny zostajesz wysłany na szkolenie do słynnej Akademii Oficerskiej w Nuln. Jednak surowa dyscyplina zupełnie ci nie odpowiada, więc po kilku latach rezygnujesz z dalszej nauki i po wielu trudach zostajesz jednym ze sławniejszych najemników, a twoja prywatna armia – jedną z najlepszych w Starym Świecie. Odpoczywając po kolejnym zleceniu w jednym z pogranicznych miasteczek, nawet nie zdajesz sobie sprawy, że sam twój pobyt w Pogranicznych Królestwach wplącze cię w sidła intrygi zmierzającej do zniszczenia Imperium. Oczywiste jest chyba, że za tym wszystkim stoją parszywi Skaveni, fanatyczni wyznawcy jednego z bóstw Chaosu – Rogatego Szczura. Ci ohydni mieszkańcy ścieków i kanałów zdobyli jeden z Warpstone'ów i przy jego pomocy zamierzają zrealizować swoje, przerażające dla normalnych ludzi marzenie – pogrążyć wszystko w Chaosie. Jeśli uda im się to osiągnąć, to świat zamieni się w taki horror jaki nie śnił ci się nawet w najgorszych koszmarach. Bądź więc przebiegły jak lis, szybki jak łasica, groźny jak zraniony niedźwiedź i niepowstrzymany jak szarżujący bawół, bo los świata spoczywa w twoich rękach!



Przed uruchomieniem programu należy mocno usiąść na krześle, gdyż WARHAMMER dostarcza takich wrażeń, że co bardziej nerwowi gracze mogą z niego spaść. Pierwsza zaleta SHADOW OF THE HORNED RAT to doskonała muzyka oraz efekty dźwiękowe: syczące głosy Skavenów, ryki szczurogrów, śmiech goblinów – to po prostu trzeba usłyszeć. W celu sprawdzenia ich jakości proponuję znaleźć jakiś fajny fragment i puścić go w okolicach północy. Gwarantuję zlot rodziny z pogrzebaczami, tasakami i innymi przedmiotami, które zwykle trzymamy pod poduszką. A jeśli masz dobre głośniki, to powinni pojawić się także sąsiedzi, a po szczególnie udanym „koncercie" policja. Szata graficzna stoi na równie wymownym poziomie. Sylwetki trolli, orców, skavenów oraz innych stworów ciemności są doskonale zaprojektowane i oglądanie walki na maksymalnym zbliżeniu sprawia naprawdę dużą satysfakcję. Jedyną niedogodnością jest fakt, że do uruchomienia gry w najwyższej rozdzielczości potrzebne jest Pentium, ale to już niestety wina Windows '95. W sumie wykonanie programu jest od strony technicznej perfekcyjne!

Pierwsze rozczarowanie przeżyłem dopiero po rozpoczęciu bitwy. Oczywiście oczekiwałem, że szybkość nie będzie główną zaletą gry, ale aż taklego żółwia się nie spodziewałem! Jednak w miarę rozwoju akcji i wygrywania kolejnych starć, gdy moja armia rozrosła się do pięciu oddziałów (w tym dwóch mogących razić na odległość), moja postawa zaczęła się powoli zmieniać – okazało się, że szybkość programu jest do przyjęcia. Po kilkunastu następnych bitwach, gdy moja armia liczyła dziesięć jednostek miałem już zupełnie odmienne zdanie – dlaczego wszystko dzieje się tak szybko?!? Jak widać, tempo przebiegu bitwy zostało specjalnie ustalone na takim poziomie, aby umożliwić jej rozegranie nawet przy dość licznych armiach. Nie należy więc narzekać, lecz jak najszybciej zwiększyć ilość oddziałów – wtedy wszystko będzie OK!

Jedynym istotnym niedociągnięciem są drobne błędy w algorytmach sztucznej inteligencji. Na szczęście są one naprawdę rzadkie i zasadniczo nie wpływają na przebieg bitwy. Jedynie przy wydawaniu łucznikom rozkazu strzelania do wroga, który jest poza zasięgiem, trzeba spraw-

dzić jak go wykonują. Zdarza się, że zanim ruszą w stronę wroga zrobią kółeczko, a czasami pójdą w drugą stronę.

STEROWANIE

Generalnie sterowanie oddziałami jest bardzo dobrze rozwiązane i nawet posiadając liczną armię można sobie poradzić, a po krótkiej praktyce kierowanie nawet dziesięcioma jednostkami nie powinno już sprawiać żadnych problemów. Niestety programiści z MINDSCAPE nie przemyśleli do końca rozmieszczenia ikonek i popełnili jeden poważny błąd. Otóż po kliknięciu na ikonce dwóch mieczy, wywołującej menu bojowe jednostki, dokładnie w tym samym miejscu pojawia się ikonka służąca do zarządzenia odwrotu. W ferworze walki, szczególnie gdy dowodzimy liczną armią, zdarza się, że przez pomyłkę klikniemy jeszcze raz. Niestety brak jest konieczności potwierdzenia tej komendy i oddział natychmiast daje nogę. W 90% przypadków taka pomyłka zmusza do ponownego rozegrania bitwy, gdyż uciekający oddział jest wycinany do nogi. Poza tym w większości bitew przegranie jednej potyczki prowadzi do całkowitej klęski. Jedynym sposobem na uniknięcie tego przykrego przypadku jest ostrożność i wszystkim graczom życzę braku takich pomyłek.

PODSUMOWANIE

WARHAMMER – SHADOW OF THE HORNED RAT jest jedną z najlepszych gier strategicznych jakie pojawiły się w ostatnim czasie. Jego główne zalety, oprócz świetnej grafiki i muzyki, to dobre algorytmy sterujące działaniami wrogich jednostek oraz realność zachowania się oddziałów. Jeśli na przykład na oddział goblinich łuczników szarżuje ciężkie rycerstwo; to zieloni dają nogę zanim dojdzie do starcia; jeśli jednostka poniesie duże straty, to także daje nogę; na widok jakiegoś niesamowitego stwora np. szczurogra oddział przeważnie ucieknie – jednym słowem jednostki zachowują się jak w życiu.

Jednak główną zaletą (dla innych zapewne wadą) jest duża trudność rozgrywania bitew. W większości z nich stosunek sił jest tak zaplanowany, że nie możemy popełnić żadnego błędu, gdyż zniosą nas z pola bitwy na tarczy. Czasami zdarza się, że mimo błędu uda nam się wygrać bitwę, jednak w takich sytuacjach straty są tak duże, że nie będziemy mieli szans w następnych bitwach. Na przykład w bitwie o uwolnienie rodziny Carlsona moje pierwsze trzy próby zakończyły się totalną klęską, trzy następne stratami rzędu 50-80%. Dopiero w siódmej bitwie udało mi się wybić wszystkich zielonych tracąc około 15% armii (nie licząc krasnoludów, które oczywiście zostały wycięte do nogi), co po częściowym uzupełnieniu strat pozwoliło na dalszą grę. Poza tym przed wybraniem zlecenia, zwłaszcza w późniejszych etapach gry, należy zawsze użyć komendy SAVE, gdyż w niektórych bitwach stosunek sił został tak ustalony, że nie masz szans na zwycięstwo!!!

W sumie WARHAMMER to gra obliczona na długie tygodnie, jeśli nie miesiące świetnej zabawy i pozostaje jedynie mieć nadzieję, że kolejne gry z tego cyklu będą równie atrakcyjne.

C(w)alineczka

Mindscape'95

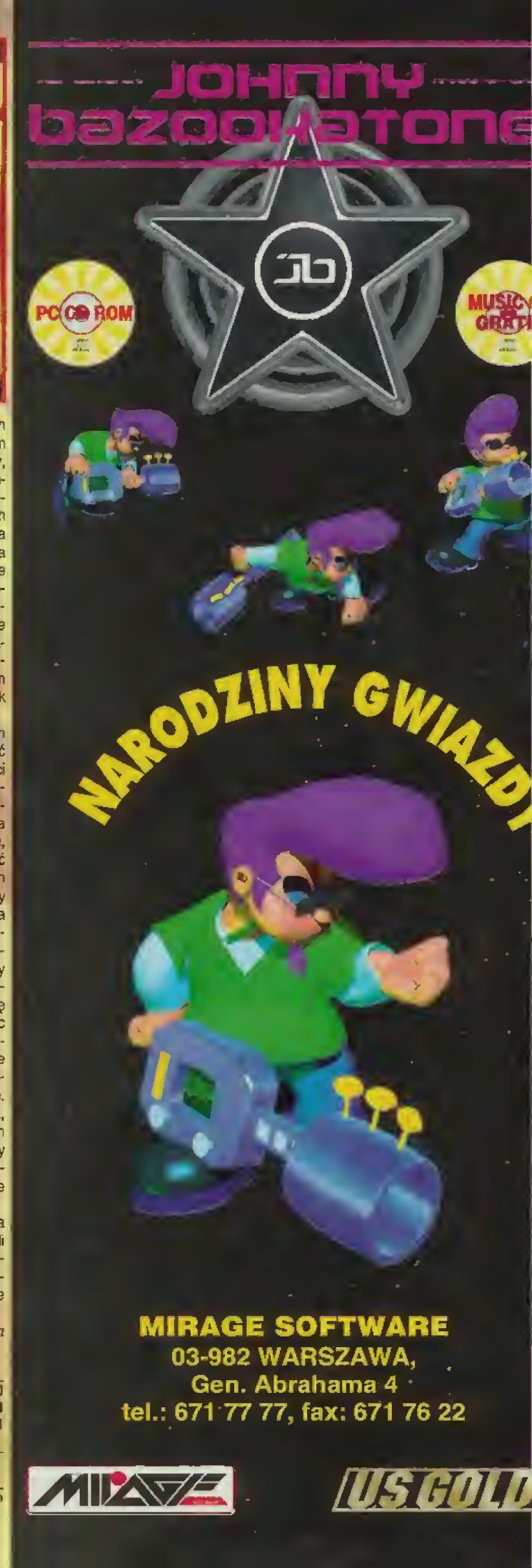
PC WINDOWS 95 1 CD

486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Playstation

Autoryzowany dystrybutor
Digital Multimedia Group (PC CD)

Za: dobra realizacja klasycznego RPG, dobra muzyka
Przeciw: brak!!!



ADVANCED CIVILIZA

Tytuł gry jest dosyć zaskakujący. Jednak już pierwsze spotkanie z nią rozwiewa wątpliwości. Nie jest to bynajmniej lepsza, ani też rozwinięta wersja znanej gry CIVILIZATION. Rzecz w tym, że większość komputerowych gier strategicznych wywodzi się z planszówek, zaś AVALON HILL przoduje w takich właśnie konwersjach. CIVILIZATION jest jedną z najsłynniejszych gier planszowych, o czym powiem za chwilę. Jednak z uwagi na to, że gra Sida Meiera zawłaszczyła jej tytuł, wydawcy z firmy AVALON HILL zmuszeni byli nadać przeniesionej na komputer swojej grze inny tytuł. Czemu jednak padło na ADVANCED jako rozwinięcie nazwy, za Boga nie wiadomo, bo przestanek ku temu nie ma żadnych.

Wydana w 1981 r. CIVILIZATION stała się przebojem gier planszowych. Skupiała całe rodziny, znajomych, niosła edukację pod strzechy amerykańskich domów i niestety taki był też jej walor naukowy. Wydaje się jednak, że jedynie nastawionych historycznie do świata Europejczyków może razić zbytnie uproszczenie gry. Ciekawe podejście, pomieszanie elementów handlowych, wojennych i cywilizacyjnych stworzyło jednak grę dostępną dla wielu graczy, nie zacieśniając tematyki i pozwalając bawić się przy niej każdemu.

Ten rodzinno-towarzyski walor rozgrywki został w znacznym stopniu ograniczony w realizacji komputerowej. Oczywiście gra pozostała prawie w niezmienionej formie w stosunku do papierowego pierwowzoru jednak czym innym jest zasięście przy stole 6-8 osób i żywy kontakt między nimi a czym innym kłębiące się przy monitorze 2-4 przyduszone młode osoby. Nie wyrówna tego braku także możliwość gry przez pocztę komputerową. Zauważalne tu zjawisko przenoszenia na komputery nawet gier towarzyskich jest prawdopodobnie wynikiem, nieobserwowanego w takiej skali w RP z powodu działań państwa, rozwoju sieci globalnej czyniącej łatwiejszym kontakt z przyjaciółmi, niż pójście do sąsiedniego pokoju i pogranie z rodzicami i rodzeństwem. „Niech się wapniaki oczadzają telewizją, a ja wolny odlecę w cyberprzestrzeń" [żebyś się kiedyś szczylu nie zdziwił – przypis Bergera].

TYSIĄCLECIA DO OCLENIA

W grze może wziąć udział od 3 do 8 graczy (ludzi lub zwojów komputera). Dysponują oni zbiorem żetonów przedstawiających statki, miasta i stan posiadania na danym terytorium (dla uproszczenia niech to będą osadnicy). W trakcie rozgrywki rośnie populacja, można budować miasta, flotę, zbierać podatki, gromadzić towary, handlować nimi i na koniec kupować zdobycze cywilizacyjne umożliwiające dalszy rozwój. Zastosowano tu też ciekawy system przechodzenia do kolejnych epok (ARCHEOLOGICAL SUCCESION CARD), co jest możliwe tylko przy spełnieniu surowych wymagań, takich jak posiadanie odpowiedniej liczby miast i zdobyczy cywilizacyjnych. Cała gra została podzielona na 13 rund zwanych też fazami gry: zbieranie podatków, rozwój populacji, określenie cenzusu, budowa statków, ruch, walka, budowa miast, redukcja nadwyżek z obszarów, zbieranie towarów i kupowanie złota, handel, kupowanie kart cywilizacyjnych, kataklizmy oraz zmiana statusu na ASC.

Jeżeli pod koniec ruchu (o kolejności ruchów graczy decyduje ich cenzus określany na podstawie liczby osadników na planszy) na danym obszarze zawierającym kropkę znajdzie się sześciu osadników, to w fazie budowy miast można tu zbudować miasto. Jeżeli obszar nie zawiera kropki, to trzeba na nim zgromadzić aż dwunastu osadników. Miasto ponadto musi mieć zaplecze rolne, czyli innymi słowy na każde miasto gracz musi posiadać jeszcze dwóch osadników na innych obszarach. Dzięki miastom można zbierać podatki i gromadzić towary.

Statki konstruujemy w obszarach nadbrzeżnych kosztem dwóch osadników lub kosztem osadników ze skarbca (podatki z miast). Z czasem nasze nawy nabierają większych możliwości dzięki zdobyczom cywilizacyjnym. Bez nich nie można zaś opanowywać wysp czy prowadzić ekspansji na trudno dostępnych obszarach.

Starcia zbrojne są bardzo uproszczone i przypominają słynną grę RISK. Oczywiście do starć dochodzi wtedy, gdy na jednym obszarze znajdą się dwie różne nacje (tu warto dodać, że nazwy ludów wybrano dość przypadkowo).

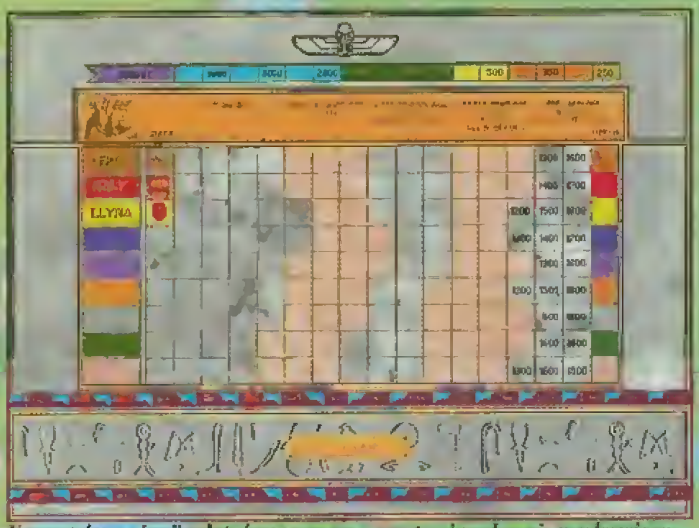
Sterowanie grą i jej obsługa jest bardzo prosta, a dla wszystkich znających angielski wręcz banalna. Wszędzie gdzie to możliwe towarzyszy nam HELP albo w postaci opcji MENU, albo jako kliknięcie prawym klawiszem na interesującym nas elemencie. Tym niemniej gra jako taka nie jest prosta i w pierwszej chwili przepisy mogą sprawiać nieco kłopotu.

PIERWSZE ROZDANIE

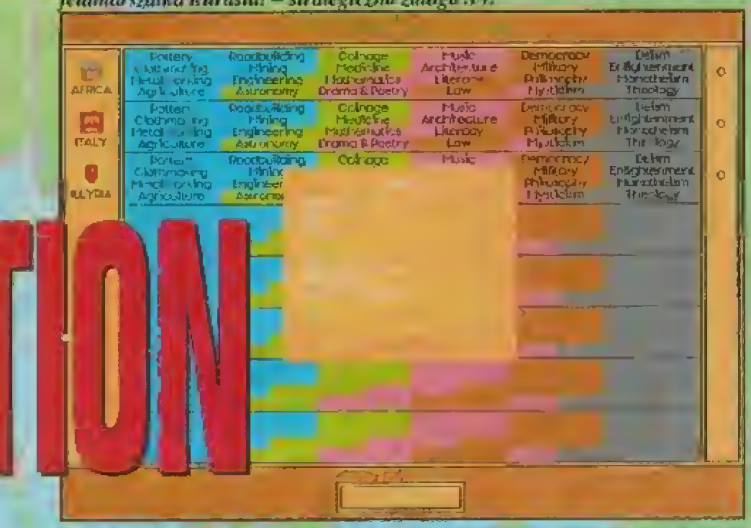
Planszę do gry podzielono na obszary posiadające maksymalny poziom zaopatrzenia. Wiąże się to z rozwojem populacji. Na każdym obszarze gdzie posiadamy jednego osadnika, otrzymujemy w fazie rozwoju jednego nowego osadnika. Przy dwóch lub więcej – dwóch nowych. Jeżeli liczba osadników po ruchu i walce przekracza pojemność obszaru, to nadwyżka jest usuwana.

Posiadanie danej liczby miast umożliwia pobranie po jednej karcie danego towaru z kolejnych stosów kart (jest ich osiem i złoto jako dziewiąty). Można tam trafić na karty kataklizmów. Za osiemastu osadników ze skarbca można nabyć jedną kartę złota lub kartę piractwa.

Solą tej gry jest handel. Wartość towarów wzrasta bowiem wraz z ilością kart jednego typu w ręku gracza (wzór przeliczeniowy jest prosty – liczba kart razy liczba kart razy ich jednostkowa wartość, np. cztery karty ubrań warte pięć jednostkowo są razem warte 4*4*5 czyli 80). Ich szybkie powiększenie jest możliwe tylko przez handel. W trakcie handlu można też sprzedać kartę kataklizmu, co uchroni nas przed nieszczęściem.



Korzystając z okazji załatwiamy sprawę prywatną i serdecznie pozdrawiamy feldmarszałka Kurasia! – strategiczna załoga SS.



Sesji handlowych może być w jednym etapie od 1 do 4. Podczas nich decydujemy się, których kart się pozbywamy, a które zamierzamy gromadzić.

Za karty towarów, osadników ze skarbca i kredyt na niektóre zdobycze cywilizacyjne zawarty na już posiadanych kartach cywilizacyjnych można kupić nowe osiągnięcia. Są one podzielone na pięć kategorii (CRAFTS, SCIENCES, ARTS, CIVIC i RELIGION). Każda karta pozwala nam przetrwać kataklizm w lepszym stanie lub zdobyć nowe możliwości techniczne i finansowe.

Rozwój w grze nie byłby trudny i wszystko kończyłoby się dość szybko, gdyby obok obecności konkurentów nie pojawiały się karty kataklizmów wybierane przez graczy ze stosów kart towarów. Erupcje wulkanów, wojny domowe, głód czy piractwo potrafią spustoszyć niejedną cywilizację i opóźnić jej rozwój na wiele etapów. Kataklizmy z normalną nazwą można próbować jeszcze przehandlować, ale kataklizmów z nazwą na czerwono uniknąć się nie da.

NIE GRAJ Z MATEMATYKIEM

Gra ADVANCED CIVILIZATION oparła jest, jak wiele gier amerykańskich, na solidnych podstawach matematycznych. Dlatego też nie warto grać w nią z ludźmi o wybitnych w tym kierunku uzdolnieniach. Dla naszego zwycięstwa najważniejsze jest umiarkowanie w rozwoju. Jeżeli zabraknie nam w puli osadników to np. zaatakowane nasze miasto podda się, bo nie będzie możliwa wymiana go na potrzeby walki na sześciu osadników. Również jeżeli zbyt duża liczba miast wydrenuje nasze zasoby przy zbiorze podatków, to w razie starć na granicach nie będziemy mieli co dodać do stosów na spornych obszarach.

Gra ta uczy umiaru i stopniowego rozwoju wszystkich elementów. Miasta budować należy w miejscach, które nie zablokują nam komunikacji pomiędzy poszczególnymi obszarami. Zawsze należy utrzymywać wystarczającą liczbę osadników dla wyżywienia miast.

W handlu nie ma co rzucać się na największe kąski. Co nam po karcie wartej 5, skoro 3 karty o wartości nominalnej 2 są warte 18 punktów. Oszukiwać też za bardzo nie można, bo przeciwnikom odechce się handlu z tobą, a i przy kataklizmach nie zapomną o tobie.

Skoro zaczęto wydawać już gry tego typu co opisywana ADVANCED CIVILIZATION, z niecierpliwością oczekujemy na gry DIPLOMACY czy znane w polskiej wersji gry KSIĄŻĘ i AVE. Może mimo ciasnoty przy klawiaturze zbliżą do siebie ludzi zamkniętych w betonowych pudełkach.

Berger

Avalon Hill'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Komentarz: bardzo dobra gra rodzinna, słynny przebój planszówkowy z lat osiemdziesiątych

Polanie

Rok Pański 699.
Data ta na długo miała zapaść w pamięci ludów w dorzeczu Odry. Polański włodarz wracający z łupieskiej wyprawy zastaje spalone grody i wymordowanych ziomków. To podjudzeni sąsiedzi skorzystali z jego nieobecności. Ale on już wrócił i rozpalony płomień zemsty nie da mu spocząć dopóki nie wyrówna rachunków...

Jeżeli widziałeś WARCRAFTA,
budowałeś w DUNE II,
dowodziłeś i podbijałeś
w COMMAND & CONQUER
to nie możesz
nie zagrać w POLAN !!!

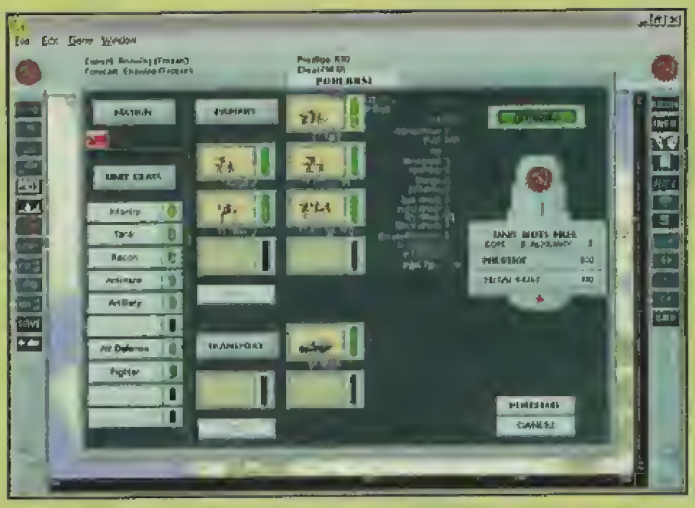
Premiera MARZEC'96
Katowice - Targi Gier Komputerowych PLAY-BOX

ZAPRASZAMY!

Zamówienia pocztowe można składać pod adresem:
Hurtownia Oprogramowania USER
30-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31,
tel./fax (012) 66 88 54

Cena wersji dyskietkowej: 49 PLN (VAT i koszty przesyłki wliczone)
Wkrótce rozszerzona wersja na CD.

USER



ALLIED GENE

Ambicją każdej firmy jest wypracowanie takiego systemu, który zapewniłby sukces i pozwolił na kolejne kontynuacje. Warunkiem jest oczywiście by temat był chwytliwy, a system bardzo łatwy w obsłudze. Takie warunki spełniała gra PANZER GENERAL (opis w SS'23). Temat chwycił, a gra zyskała wielu gorących zwolenników. Z niecierpliwością oczekiwali oni na zapowiadaną kontynuację.

Tytuł nowej części jest bardzo wymowny. Wielu graczy jak również patrioci i przeciwnicy wspaniałych narodowosocjalistycznych idei powątpiewali w słuszność pozostawienia graczowi możliwości grania tylko zwycięską stroną niemiecką. ALLIED GENERAL pozwala nam tym razem wcielić się w dowolnego z dowódców ówczesnej znakomitej koalicji: angielskiego, amerykańskiego lub radzieckiego generała.

NOWY MUNDUR GENERAŁA

Oczywiście tematyka drugiej części pozostaje w „realiach" II Wojny Światowej. Zachowano wszystkie elementy pierwszej części. Zarówno sterowanie, dobór jednostek, interfejs itp. nie zaskoczą weteranów. Jednakże podstawową zmianą jest przeniesienie gry ze świata DOS do nakładki Windows (zarówno 3.1 jak i '95). Upojenie autorów nową aplikacją spowodowało, że przynajmniej w moim przypadku twardziel buzował cały czas. Żadnych cudownych możliwości związanych z powyższym eksperymentem nie dało się zauważyć.

ALLIED GENERAL można rozgrywać zarówno w postaci różnorodnych scenariuszy jak i w postaci trzech kampanii. Oczywiście 39 nowych scenariuszy to elementy składowe kampanii. Jako Brytyjczycy możemy zagrać w kampanię NORTH AFRICA (8 scenariuszy), WESTERN EUROPE (13 scenariuszy). Dodatkowo po zakończeniu kampanii afrykańskiej można się zdecydować na kontynuowanie działań w kampanii zachodnioeuropejskiej. Jako Amerykanie do dyspozycji mamy tylko kampanię zachodnioeuropejską. Podobnie sytuacja ma się w przypadku strony radzieckiej. Jej 17 scenariuszy gracz zaczyna w śniegach Finlandii, a kończy na bruku Berlina.

Ze względu na zróżnicowany stopień trudności poszczególnych kampanii, na początek warto rozegrać kampanię afrykańską. Następnie, mając już solidny bagaż doświadczeń, można próbować wyzwolić Europę idąc z Zachodu. Dla naprawdę odpornych psychicznie i szczególnie zaprawionych w bojach warta polecenia jest kampania radziecka. Nie chodzi tu bynajmniej o to, że trzeba w nicj być mistrzem obrony, ale że na początku przewaga niemiecka jest tak znaczna, iż nie wiadomo, którym palcem zatykać dziury we froncie.

Opisywana gra daje także możliwość rozgrywki poprzez pocztę elektroniczną, a także dołączania do każdej kampanii lub scenariusza indywidualnego dossier o przebiegu działań.

Tak jak w poprzedniej części, celem gry jest zajęcie miast, pokazanych na mapie strategicznej kolorem zielonym, będących znaczącymi celami operacji. Gracz powinien zająć lub utrzymać wszystkie lub prawie wszystkie wyznaczone lokacje, a dodatkowo dla osiągnięcia znacznego zwycięstwa w oznaczonym czasie. Jak podkreślają autorzy gry, nic tak nie frustruje jak klęska spowodowana nie przewagą przeciwnika lecz nie osiągnięciem zadanych celów w określonym czasie. Bardzo to prawdziwe.

OBSZYWAMY PAGONY

Nowa gra jest naprawdę wymagająca. Przede wszystkim wymaga dużej ilości szarych komórek i szczęścia. Przynajmniej to pierwsze można wypracować rozgrywając na początku jeden po drugim, kolejne scenariusze. Jest to ważne nie tylko dlatego, że podnosimy swoje kwalifikacje, ale również dlatego, że możemy zobaczyć jak wyglądają poszczególne mapy i rozkład sił oraz możliwości działania przeciwnika. W trakcie kampanii, gdy wymagane jest rozstawienie własnych jednostek, nie ma czasu ani możliwości właściwej oceny sytuacji.

Trzeba jednak pamiętać, że rozgrywany indywidualnie scenariusz nie jest tym samym co scenariusz rozgrywany w ramach kampanii. Przede wszystkim nie występują tu jednostki kadrowe, których używa się odmiennie niż jednostek pomocniczych. Jednostki kadrowe w kampanii powinny wchodzić do walki w sytuacjach pewnych, gdy nie grozi im zniszczenie. Ma to na celu zdobycie doświadczenia i wzrost ich skuteczności. Do ciężkich walk przełamujących i sytuacji wątpliwych lepiej jest używać oddziałów pomocniczych.

W zastępstwie T-34, oto przed wami współczesny M-60

Oczywiście najważniejszym elementem, o którym niejednokrotnie wspominaliśmy w opisach innych gier tego typu, jest właściwy dobór składu wojsk kadrowych. Z informacji autorów jak i z własnych doświadczeń wynika, że optymalny skład całego zgrupowania to: 30% czołgi, 30% piechota, 10% artyleria i 30% lotnictwo. Zapewnia to właściwą moc uderzenia, obrony i wsparcia.

ERAL

Podstawowymi zasadami, znanymi entuzjastom PANZER GENERAL, są przewaga piechoty w terenie trudnym i przewaga broni pancernej w terenie otwartym. Kto zlekceważy te zasady nie ma szansy na sukces. Ponadto w obronie liczy się przede wszystkim piechota i artyleria, a w ataku czołgi i lotnictwo (słynny tandem niemiecki). Stąd też tak ważny jest dobór właściwych proporcji i rodzajów broni, a także typów sprzętu w poszczególnych kategoriach. W kampanii częściowo może to być regulowane poprzez UPGRADE przed rozstawieniem oddziałów jak również poprzez wystawienie nowych jednostek kadrowych z puli dostępnej w każdym kolejnym scenariuszu kampanii. Dlatego tak ważna jest wcześniejsza znajomość każdego scenariusza, warunków i sił z jakimi przyjdzie się zmierzyć.

Autorzy gry przesadzili z opcją FOG OF WAR, która w tak totalnym zakresie jest dobra w grach taktycznych, ale nie operacyjnego szczebla. Tu nie ma znaczenia czy ktoś jest, czy nie w zasięgu wzroku lub rozpoznania jednostki. W przypadku bowiem dywizji lub brygady (jak zdaje się chcieliby widzieć abstrakcyjne oddziały na planszy autorzy) jest to absolutna bzdura. Na tym poziomie mamy bowiem do czynienia z rozpoznaniem szczebla armii, frontu, całego teatru działań. Wchodzą w grę również działania wywiadu dające efekty nie co do konkretnego ustawienia jednostek wroga, ale przybliżonej siły, dyslokacji oraz zamiaru ich użycia przez przeciwnika.

OGNIA, BRACIA RODACY

Walka samych jednostek nie jest zbyt skomplikowana, przy zachowaniu pewnej higieny postępowania. W przypadku obrony należy wysunąć z przodu piechotę wymieszaną z artylerią przeciwpancerną, a tuż za nimi ustawić artylerię polową i przeciwlotniczą. Taki szyk jak również ustawienie piechoty, w miarę możliwości, w trudnym terenie spowodują, że przeciwnik będzie miał ciężką przeprawę. Zazwyczaj będzie tedy szukał rozwiązania na skrzydle, by wyjść na tyły i zniszczyć wsparcie. Zapobiec temu może jedynie trzymanie rezerw z piechoty (zastępuje wyniszczone jednostki z pierwszej linii) oraz czołgów. Te ostatnie powinny być przygotowane na podjęcie silnych, zmasowanych kontruderzeń.

Atak sam z siebie jest najtrudniejszą formą działań. Podobnie jak w każdej grze o II Wojnie Światowej, tak i tu opłaca się tworzyć silne ugrupowania okrążająco-przełamujące. Nie ma sensu próbować przełamywać twardej obrony wroga, gdy istnieje możliwość przeskrzydlenia i pozbawienia go wsparcia artylerii. Trzeba jednak taktykę dostosować do celów operacji, które mogą czasami wymusić niekonwencjonalne i krwawe rozwiązania.

Patrząc na rozkład sił typowego ugrupowania, uderza znaczny udział lotnictwa. Jest to często decydujący rodzaj broni. Dlatego też pierwsze działania w powietrzu winny być nastawione na zdobycie przewagi. Wyniszczywszy myśliwce wroga można spokojnie zestrzelić jego bombowce, bombardując w międzyczasie jego zgrupowania własnym lotnictwem wsparcia. Zasada uzyskania przewagi przewija się w wielu typach gier (choćby WARCRAFT 2) i jest to podstawowy warunek postępu w natarciu czy obronie.

I na koniec uwaga odnosząca się do wszystkich podanych elementów działania: czasami lepiej jest zatrzymać się na chwilę, umocnić, przetrzymać atak wroga wykrwawiając go przy tym, aby w następnych etapach zaatakować. Ale wszystko to gracz musi dostosować do lokalnych warunków i rozważyć we własnym sumieniu.

CZOŁGIEM!

Mimo że wśród rasowych strategów gra ta nie cieszy się poważaniem (że-

nujące realia historyczne oraz założenie autorów, że wszędzie i po każdej stronie przewalały się stosy jednostek pancernych), należy uznać, że jako spójny system rządzący się własną logiką, przy tym luźno oparty o historię popularnego okresu II Wojny Światowej, ALLIED GENERAL może dostarczyć solidnej rozrywki oraz nauczyć kilku pożytecznych zasad niezbędnych przy rozgrywaniu rzetelnych symulacji historyczno-wojskowych. Można mieć tylko nadzieję, że w tak barwnej i sugestywnej szacie graficznej oraz w równie pomysłowym systemie autorzy gry lub firma SSI wydadzą gry o innych okresach historycznych. Moim cichym faworytem byłby tu okres napoleoński.

Na zakończenie wszystkich zainteresowanych jeszcze bardziej szczegółowym opisem zagadnień taktycznych śmiało można odesłać do opisu PANZER GENERAL (SS'23).

Berger

SSI'95

PC WINDOWS 1 CD
486DX/40 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Maclatosh
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź:
Digital Multimedia Group (PC CD) Tel.
Kwestarz rząć Czarnych... w scenariuszu Finlandia

Całkiem poważnie rozważałem niedawno o powolnym upadku gier strategicznych. Ukazujące się coraz rzadziej pięknie wykonane, napompowane filmikami cudeńka coraz bardziej oddalały się od ideałów symulacji wojenno-historycznej. Pewny promyk nadziei dawało włączenie się do grona firm wspomagających rynek oprogramowania komputerowego firmy AVALON HILL. Jednak zamiast twórczo wykorzystać możliwości sprzętu komputerowego, w wielu wypadkach ślepo powielano pierwowzory papierowe.

Pierwsza gra firmy TALON SOFT też nie zapowiadała rewelacji. Ot, planszówka z figurkami żołnierzy i czołgów przeniesiona w krainę megabajtów. Dla wielbicieli strategii był to jednak dobry znak na przyszłość. I oto kolejną grę z serii BATTLEGROUND można spokojnie nazwać podręczną biblią strategów, przynajmniej w dziedzinie gier taktycznych.

Rozmiar tej gry, wierność odwzorowania wydarzeń można ukazać wskazując co nie zostało zrobione. Brak kardynalnego wpływu dowodzenia na walkę jest do pewnego stopnia ukazaniem poziomu i jakości ówczesnego dowodzenia (nie można więc tego zaliczyć do błędów, choć można było to zrobić ciut lepiej). Tak naprawdę to największe uproszczenia można znaleźć w walce ogniowej piechoty i artylerii. Wydaje się, że wyniki walk ogniowych są zbyt przypadkowe (za mało uwzględnionych czynników w tabelach). Jeżeli podejdziemy do zmęczonego i zdezorganizowanego przeciwnika z boku lub z tyłu, to wynik powinien być jednoznaczny, a tak nie jest.

Przy artylerii nie wprowadzono dwóch patentów, które wymyślili autorzy polskiej gry WATERLOO (jeszcze nie wydana), ale których w grze planszowej nie sposób było wprowadzić – wstrzelania się w ten sam punkt i wycelowania armat w dany punkt – z chwilą pojawienia się przeciwnika w rejonie punktu, armaty zaczynają strzelać i to od razu skuteczniej (bo też się wstrzelały).

Poza tymi drobnymi uwagami gra rysuje się fantastycznie, uwzględniając bardzo wiele szczegółów. To po prostu bardzo wierny symulator realnego pola bitwy wojny secesyjnej. Przy tym nasuwa się też refleksja, że dobrze się dzieje, iż firma TALON zajęła się bitwami z udziałem Amerykanów. To im po prostu wychodzi, oni to czują. Strach pomyśleć jak niewiele jednak było tych bitew (chociaż na parę lat wystarczy).

POBILI SIĘ DWAJ GÓRALE

O samej wojnie secesyjnej było na naszych łamach już sporo. Dość powiedzieć, że po parunastu miesiącach wojny obie strony zdecydowały się poszukać rozstrzygnięcia. Południowy gen. Lee wyprawił się na północ aby wygonić unionistów z Wirginii i być może zająć Pensylwanię. Jego manewr miał go wyprowadzić na tyły północnej armii Potomaku dowodzonej po zmianach przez gen. Meada. Obie armie spotkały się dość przypadkowo w okolicach miasta Gettysburg dnia pańskiego 1 lipca 1863 r. Najbliższych trzech dni miało nie przeżyć sporo ludzi, w tym też czasie miały się zdecydować losy Konfederacji.

1 lipca rano południowcy w marszu po buty do Gettysburga natknęli się na kawalerię północy. Doszło do krwawych walk. Nadciągające oddziały obu stron kolejno wchodziły do walki. W końcu unioniści cofnęli się na najbliższe wzgórza, bo dalej nie mieli siły. I tu zaczęła się klęska południowców. O ile Mead otrzymywał posiłki i umacniał się na wzgórzach tworząc dobrą pozycję obronną, o tyle Lee mimo także wzmacniania swych wojsk wyraźnie nie miał koncepcji. Przy biernej obronie można jeszcze wybaczyć niezdecydowanie Meade'a (nie prowadziło to wszak do klęski, a jedynie do nierozgromienia przeciwnika) natomiast przy konieczności ataku dość dziwne decyzje Lee i chaos w atakach zakończyły się straszliwą klęską.

Bitwa ta doskonale odzwierciedla amerykańskie pojmowanie wojny i wyszkolenie w tamtym okresie. Brawura łączyła się z romantyzmem, zżerająca wodzów ambicja połączona z niewiedzą dawała straszliwe wyniki. Po co o tym wspominać? Ano dlatego, że graczowi, który choć trochę myśli będzie trudno przegrać w tę grę przy rozgrywce z komputerem. A gdy jeszcze czytało się Clausewitza czy Jominiego...

Zawsze myślałem, że Ruskie mieli najwięcej generałów pod słońcem – a tu takie coś?!?

NA GETTYSBURG!

BATTLEGROUND GETTYSBURG, jak każda porządna planszówka rozgrywana jest w kolejnych etapach, w trakcie których gracz może ruszyć swoje oddziały, przeżyć ogień obronny wroga, samemu go ostrzelać lub zaatakować wręcz.

W grze występują dwa podstawowe szyki (szkoda, że nie znalazł się tu czworobok – ale jest to wyraz lekceważenia kawalerii): linia i kolumna. Generalnie kolumna służy do szybkiego ruchu, a linia do walki (szczególnie ogniowej).

Należy pamiętać o dwóch zasadach rządzących ówczesnym polem bitwy (i nie tylko): ogień jest wszystkim i morale oddziałów ma decydującą wartość. Z różnych powodów wolano wtedy wykorzystywać karabin niż bagnet, wydaje się, że decydująca była skuteczność broni palnej. Zanim ktoś zbliżył się do przeciwnika, mógł już dawno nie żyć. Warto jednak stosować uderzenia na białą broń – często mogą rozstrzygnąć walkę.

Podobnie jak w ARDENNES (opis w SS'31), decydujące znaczenie ma morale jednostek (tu QUALITY VALUE od A do F) i obecność dowódców (zasięg dowodzenia). Jednak obok morale jednostkę charakteryzuje też wskaźnik zmęczenia (FATIGUE). Jednostka, która posiada 4 punkty zmęczenia ma obniżone o 1 poziom morale, podobnie rzecz się ma przy 7 punktach. Maksymalnie można otrzymać 9 punktów, skutkiem czego atak wręcz jest niemożliwy, a przy każdym starciu lub ostrzale znacznie wzrasta szansa dezorganizacji czy rozbicia oddziału.

Ta skomplikowana siatka zależności powoduje, że zaczynają zachodzić zdarzenia pozornie niezależne od działań gracza i systemu gry (podobny proces zachodził na polu bitwy w kultowej grze UFO – wydawało się, że każdy żołnierz ma własny charakter). Oto maszerująca brygada w kolumnach, ostrzelana znienacka przez przeciwnika ulega rozbiciu (ROUTED) bez walki (szczególnie w trybie AUTOMATIC & FOG OF WAR drugiej strony).

JAK TU WALCZYĆ?

W klasycznej grze wystarczyło zgromadzić więcej punktów niż przeciwnik, przeczytać w instrukcji, że G załatwia S, a D załatwia G i przystąpić do działań. W GETTYSBURG to już nie wystarcza. Silna brygada trafiwszy na niekorzystny teren, ostrzelana z daleka przez artylerię może po prostu uciec, mimo że przed nią stały w obronie jakieś marne resztki przeciwnika.

Niestety, należy ruszyć głową. Choć tu należy się ostrzeżenie. Jeżeli chcemy zagrać historycznie, należy koniecznie wybrać sterowanie półautomatyczne (SEMIAUTOMATIC). Wydając rozkazy wybranym dowódcom nie mamy wpływu na dokładne wykonanie naszych poleceń, co pozwala na zachowanie dużego poziomu realizmu. To zrównoważy niedoskonałości komputera.

Przy walce należy pamiętać o kilku żelaznych zasadach, które zapewnią szybkie zwycięstwo. Najważniejszą sprawą jest przede wszystkim ustawienie szyku. Tak, nudnego szyku. Wzgórza dają nam przewagę, ale najlepiej na szczycie ustawić artylerię tak by mogła strzelać przez piechotę, a u podnóża ufortyfikować samą piechotę. Brygada powinna zajmować dwa-trzy heksy z małym odwodem z tyłu. Rezerwa to słowo, które należy przy tej okazji odkurzyć. Gdy z niejasnych powodów twoje brygady pierzchną w popłochu, dobrze będzie mieć jedną lub dwie za-

SBURG

pchajdziury, które zatrzymają wroga na czas potrzebny do uporządkowania rozbitych jednostek.

Ani w obronie, ani w ataku nie wolno się „napinać". Jeżeli wyczujesz, że nie utrzymasz pozycji lub jej nie przełamiesz, to daj sobie spokój. Pamiętaj, że jeżeli odpuścisz za późno, to straty w odwrocie będą większe niż w walce.

Jeżeli jednak zdecydujesz się na atak, musisz użyć wszystkich sił. Kilka brygad powinno uderzać na wąskim odcinku jedna za drugą. W tej grze nie jest istotny sukces jednostkowy ale wysiłek globalny. Poprzez ostrzał i ataki wręcz zmęczenie silniejszego obrońcy może dojść do takiego poziomu, że nie pomoże największa przewaga. Oczywiście idealem byłoby przygotowanie ataku ostrzałem artyleryjskim, ale nie zawsze jest to możliwe. Przy ataku piechoty wyobraź sobie sunące w milczeniu lub z okrzykiem linie piechurów dopadające wroga bez jednego wystrzału. W tej grze bowiem posiada się lekką przewagę gdy do walki wręcz przystępują jednostki uprzednio nie strzelające.

Zagrożenie jakie niesie ze sobą artyleria przeciwnika jest niebagatelne. Dlatego też pierwszoplanowym zadaniem własnych baterii będzie osłabienie lub eliminacja artylerii przeciwnika. Nie należy przy tym zapominać, że artyleria powinna jednak od czasu do czasu walić po piechurach lub kawalerzystach wroga. Do każdego ataku dobrze jest zgromadzić ze cztery baterie.

Ostatnią niebagatelną rzeczą o jakiej musimy pamiętać, jest zaopatrzenie. W trakcie walki żołnierze mogą zużyć część lub całą dostępną amunicję. Oddają wtedy strzały nie w każdym etapie ostrzeliwania i mogą ulec przewadze wroga. Gracz ma jednak do dyspozycji wozy z zaopatrzeniem, które ustawione w odległości do 5 heksów od oddziałów dają im zaopatrzenie. Z powodu mniejszej ruchliwości są jednak w razie odwrotu narażone na dostanie się w ręce nieprzyjaciela.

OGÓLNE SPOJRZENIE

Zaczynając grę należy pamiętać, że cała bitwa trwa trzy dni. Jeżeli będziesz grał rozważnie, to trzeci dzień przeznaczysz na dorżnięcie przeciwnika. Tym niemniej perspektywa kilkudniowych bojów powinna uspokoić rozgrzaną głowę chcącą wygrać w ciągu kilku najbliższych godzin.

Bój spotkaniowy jest strasznie emocjonujący i, przeciwnie do walki na przygotowanej pozycji, nie pozwala na spokojne ustawienie szyku na początku starcia. Ten rodzaj bitwy nie jest dla nerwowych. Brygady „parują" jedna za drugą co wcale nie oznacza, że już po nas. Zawsze trzeba liczyć na swą wiedzę i szczęście. Jak tylko możemy należy przeciwnika płytko przeskrzydlać i nacierać na to skrzydło ugrupowaniem przełamującym.

Kawaleria nie jest najlepszą bronią w dobie karabinów, ale kilka pułków rzuconych na rozbite brygady przeciwnika jest niezastąpione. Stąd też znana prawda, że rozstrzygające znaczenie po bitwie ma kawaleria pozwalająca na wykorzystanie zwycięstwa. Dlatego tak ważne jest trzymanie jazdy na tyłach (kawaleria konfederatów i tak w większości ma pistolety).

DUCH ŚWIATA

Bardzo wygodny interfejs pozwala na nie zawracanie sobie głowy takimi szczegółami, jak ruszenie całej dywizji w kolumnach po drodze – wystarczy tylko kliknąć na dowódcy dywizji i heksie docelowym (przy czym ta doskonała gra uwzględnia nawet fakt, że gdy po drodze idzie więcej niż jeden pułk w kolumnie, to nie uwzględnia się bonusów jakie daje droga, po prostu każdy pułk przedziera się poboczami). Świetnie rozwiązane plansze zaspokoją podobnie jak w ARDENNES smak estetyczny wytrawnych graczy figurkowych jak i planszowych. Do tego wstawki wideo, chmurki wybuchów i wspaniały dźwięk.

Doprawdy trudno wytłumaczyć dlaczego ta gra jest tak dobra. Profesjonalnie skonstruowane przepisy, jasne zasady i świetnie opracowane plansze nie są wszystkim, co za tym świadczy. Wydaje się, że o duch gracza i jego wczucie się w epokę może spowodować, iż „mechanicznie" niezła gra staje się cudownym przeżyciem, przygodą w skórze amerykańskiego generała. Tylko nasza myśl może wypełnić do końca możliwości, które stworzyli nam autorzy.

Berger

TalonSoft'95

PC WINDOWS 1 CD
486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Konkurs: w gatunku strategii SUPER MIODNAIII!

HAMMER OF THE GODS

Jako żywo, Płock nad morzem ..... a Gdańsk w górach

Tak się właśnie zastanawiam, czy autorzy z NEW WORLD COMPUTING wynaleźli nową strategię rynkową, czy po prostu postanowili się specjalizować w jednym typie gier. Zarówno HAMMER OF THE GODS jak i opisywana w SS'30 gra HEROES OF MIGHT & MAGIC to produkty niezwykle podobne. Zarówno jedna jak i druga gra odwołują się do symboliki fantasy i nawiązują ogólnym klimatem do gier RPG. Obie rozgrywają się na dwu planach: strategicznym, na którym można przesuwać armie, podbijać i rozbudowywać miasta, oraz taktycznym – gdy przychodzi pora na rozegranie bitwy.

W przeciwieństwie do wymyślonego świata HEROES, tym razem umieszczony zostaniesz w realiach starożytnego świata wikingów. Przed tobą podbój całej Skandynawii, Brytanii oraz części Europy zamieszkanej przez plemiona Germanów i Słowian. Do znanego już wątku podbijania miast, wystawiania armii i podbijania następnych autorzy HAMMER dodali konieczność wypełniania misji zlecanych nam przez licznych nordyckich bogów, oraz uprawiania dyplomacji.

Na mapie, do złudzenia przypominającej tę z MACHIAVELLI THE PRINCE, napotkasz wiele różnych elementów: morza, rzeki, lasy, góry, a przede wszystkim to co najważniejsze – miasta, opactwa i tajemne jaskinie, zamieszkiwane przez potwory. Celem gry jest zostać wybrańcem bogów: droga do tego celu wiedzie przez kolejne misje jakie musisz spełniać dla coraz to ważniejszych bóstw. Misje nie są ustalone raz na zawsze – możesz je wybierać sam, jednak nie wszystkie są dla ciebie od razu dostępne. Nagrodą za wypełnienie misji są zwykle dodatkowe oddziały wojsk oraz możliwość wybrania misji u wyżej postawionego bóstwa.

CO TO ZA WYDRA?

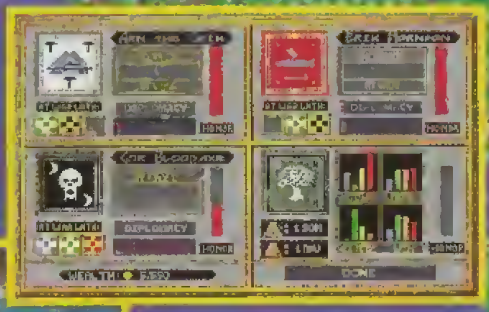
W HAMMER OF THE GODS świat zamieszkany jest przez wiele różnych plemion, z czterema najważniejszymi: Trolli, Elfów, Krasnoludów i Ludzi (wikingów). Każda z ras posiada możliwość wystawienia czterech rodzajów wojsk: zwykłych piechurów, łuczników, bohaterów oraz jednego rodzaju zależnego od rasy: trolli, krasnoludów, elfich łuczników lub berserków. Pojedyncza armia może składać się kilku oddziałów, przy czym nie musi być (odmiennie niż w HEROES) dowodzona przez jakiegoś bohatera. Oprócz wspomnianych wojsk można napotkać także inne. W zamkach i miastach siedzą najrozmaitsi wojacy: od zwykłych chłopów z widłami, przez łuczników, aż po rycerzy. Jeszcze inne oddziały można uzyskać po wykonaniu pewnych misji – wówczas możesz zostać obdarowany drużyną Ogrów, Lodowych Gigantów, oddziałem innej rasy, dodatkowymi bohaterami lub jakąś czarodziejską bronią.

LOT VALKIRII

Podstawą gry jest podbój. Można co prawda atakować obce miasta tylko po to, by przeprowadzić rajd i zgarnąć trochę łupów, ale przecież nie może zadowolić to przyszłego władcy świata, czyli ciebie. Atakuj więc wrażе siołа, wyrzynaj mieszkańców i osiedlaj tam własnych ludzi. Do tego celu musisz jednak mieć w swych szeregach piechurów lub zwykłych łuczników – tylko ich będziesz mógł zmienić w osadników.

Zanim zdobędziesz miasto, z pewnością czeka cię walka. Nikt przecież nie chce dobrowolnie iść pod nóż. Dlatego zawsze napotkasz opór – chociażby pod postacią samotnego chłopka z widłami. Gdy jednak naprzeciwko zobaczysz opancerzonych rycerzy, szykuj się na najgorsze.

W skład twoich armii powinny wchodzić rozmaite oddziały. Najlepiej po połowie łuczników i piechoty. Dzięki temu zadasz wrogowi spore straty zanim jeszcze skrzyżujecie miecze. Duża siła ogniowa przydaje się szczególnie, gdy przeciwnik skryje się za murami. Tylko łucznicy mogą cię wówczas wybawić od konieczności krwawego szturmu przez bramę. Po wystrzelaniu łuczników wroga, ten zburzy mury i wyjdzie do walki.



Szczególnie uprzywilejowana jest tu rasa elfów, posiadająca znakomitych elfich łuczników (większy zasięg strzału) oraz bohaterów-łuczników.

Ponieważ w trakcie gry czeka cię rozegranie ponad setki bitew, część z nich zwalisz zapewne na barki komputera. Uważaj jednak przy wyrównanych bitwach, w sytuacji gdy posiadasz przewagę w łucznikach a przeciwnik w piechocie. Komputer strzela najpierw do łuczników, a później do najsłabszych jednostek wroga, podczas gdy najsilniejsze już wyrzynają twoich strzelców.

WOJNA I POKÓJ

Strategia gry nie jest prosta, szczególnie na wyższych poziomach. Musisz umiejętnie dzielić swoją uwagę pomiędzy podbój nowych miast, wypełnianie kolejnych misji oraz kontakty dyplomatyczne z pozostałymi rasami. Najważniejszym problemem do rozwiązania jest dylemat: czy wykonywać wszystkie dostępne misje, czy też iść najkrótszą ścieżką do celu. Pierwszy sposób umożliwia zdobycie dużej ilości dodatkowych wojsk, niestety kosztem czasu. Drugi to droga wprost do celu, można się tu jednak przeliczyć z siłami. Jak uczy życie, najlepsze rozwiązanie leży gdzieś pośrodku.

HAMMER OF THE GODS zapewnia ciekawą rozgrywkę, szczególnie dla graczy lubiących prostsze strategie takie jak HEROES OF MIGHT&MAGIC czy VIKINGS. Brakuje w niej problemów ekonomicznych obecnych w grach typu CIVILIZATION, nadrabia to jednak ładnym wyglądem. Edytor map i zmieniana za każdym razem kolejność misji gwarantują, że nie znudzi się zbyt szybko.

Pejotl

NWC'95

PC DOS 1 CD
386SX/25 ■ 4 MB RAM ■ 13 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

PlayStation™

SONY

PROMOCJA

Pierwszych 50 konsol wraz z oprogramowaniem
po szokująco niskiej cenie

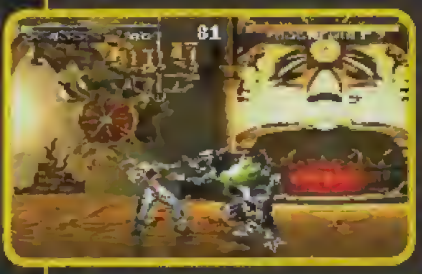
PlayStation

Dystrybucja w Polsce

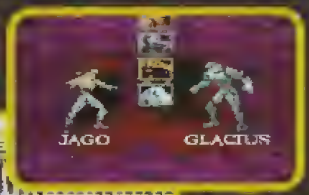
P.H.U. LANSER
83-200 ELBLĄG
UL. SKRZYDLATA 1 A
TEL. (0-50) 33 93 65
FAX (0-50) 33 59 44

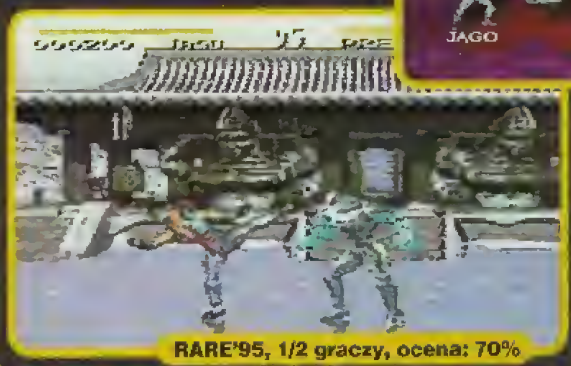
Znaki i nazwy użyto w celach informacyjnych, należą one do odpowiednich Firm i są prawem chronione. Design by Andy Liszka, phone (058) 538 539

KILLER INSTINCT



Prosto z pierwszych miejsc europejskich list przebojów, jedyny w swoim rodzaju – KILLER INSTINCT. Czy zagrozi on pozycji MK? Chyba nie. MORTAL to już prawdziwa legenda, słusznie okrzyknięty jest najlepszym z najlepszych, na drugą równie perfekcyjną realizację przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Jeżeli jednak porównamy KI z innymi SNESowymi nawalankami, to okaże się, że jest on jednym z najlepszych w swojej klasie.





RARE'95, 1/2 graczy, ocena: 70%

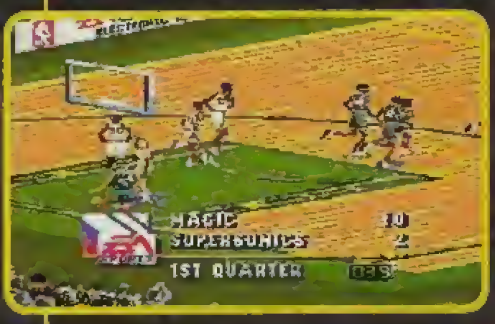
Jest to bijatyka „renderowana" – postacie zawodników są tworzone sztucznie, podobnie jak tło. Momentami bohaterowie wyglądają nieco dziwnie, nie przeszkadza to jednak zbytnio w podziwianiu tej niecodziennej gry.

Kluczową sprawą jest miodność. Podoba mi się udostępnienie opcji treningowej – można przećwiczyć cłosy specjalne. Na każdy z nich składa się jedno z trzech rodzajów uderzeń lub kopnięć oraz powykręcana kombinacja ruchów kierunkowych. Do tego dochodzi porcyjka combosów (które nie są zresztą combosami z przewidzianego zdarzenia, ponieważ można je blokować) oraz zakończeń specjalnych (coś w rodzaju FATALITY). Wszystko opisane w instrukcji.

Walka przebiega wspaniale. Jest nawet dynamiczniejsza od MK3, tam czasami zdarzało się, że konsola zbyt długo reagowała na ruchy joypada, tutaj wszystko odbywa się idealnie płynnie. Znacznik energii posiada dwa zakresy – pierwszy, w którym

NBA LIVE'96

Miliardowe dochody, pełne trybuny, szał emocji – oto zawody National Basketball League. Dochodzi do tego cała komarcyjna otoczka – koszulki, plakaty, gry... Oto więc nadszedł kolejny sezon zmagań herosów zza oceanu, a wraz z nim uaktualniona edycja – NBA LIVE 96.



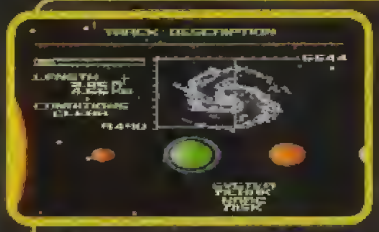
Do wielu koszykówek miałem zasadnicze zastrzeżenie – boisko zdawało się ciągnąć kilometrami, przebiegnięcie z jednego jego krańca w drugi trwało nieskończoność, walka często bywała zbytnio nastawiona na planowanie taktyczne niż bezpośredni kontakt.

Tutaj jest właśnie tak ja trzeba – akcje są krótkie, dynamiczne, gracz może obsługiwać swoich zawodników praktycznie w dowolny sposób – klawiszologia rozbudowana jest do granic możliwości, opanowanie funkcji wszystkich przycisków we wszystkich możliwych sytuacjach (takich jak bieg z piłką/bez piłki, atak, obrona i inne) wymaga pewnego czasu. Na początku zawodnicy ruszają się dość niemrawo, a gracz nerwowo wertuje instrukcję obsługi w poszukiwaniu strony z galkologią. Kiedy jednak osiągnie się pewien stopień sprawności, gra zaczyna dostarczać naprawdę wielu emocji – perfekcyjnie przeprowadzone akcje, skuteczna i błyskotliwa obrona, najpiękniejsze na świecie wsady – czy można chcieć więcej?

A jak się gra? Ludzie – takiej masy możliwych ustawień na pewno dawno nie widzieliście. Można tu ustawić styl gry drużyny (ofensywny/defensywny), parametry poszczególnych zawodników, wskaźnik zmęczenia podczas meczu, możliwość wystąpienia kontuzji, czas rozgrywki i całą masę innych rzeczy. Poza tym, jak to zazwyczaj bywa w tego rodzaju grach, same serie rozgrywek można przeprowadzać w rozmaity sposób – jako mecze treningowe, towarzyskie czy też prawdziwy sezon ligowy. Poza tym możliwe jest także kupno i sprzedaż zawodników czy zabawa w małego

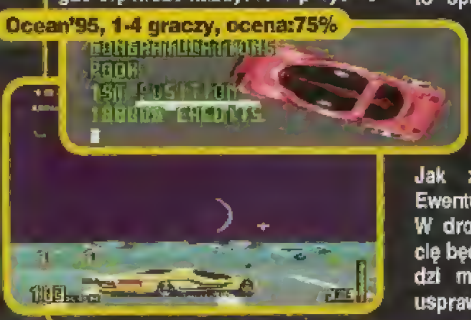
Gry otrzymaliśmy od firmy DISCOMP

TOPGEAR 3000

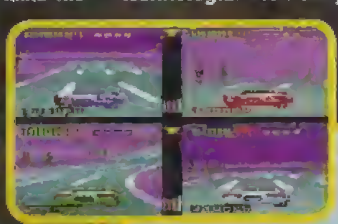


Wyścigi... Od chwili wynalezienia koła jest to chyba jeden z popularniejszych sportów. W starożytności dostępny tylko dla garstki wybrańców, których stać było na zakup turbo-rydwanu. Obecnie ścigać się może każdy. A w przyszłości... Zdaniem autorów TOPGEAR niewiele się w tej materii zmieni. Co najwyżej tereny rajdowe zostaną rozszerzone o nowe planety, zawodnicy będą się rekrutować spośród różnych ras a środki techniczne... Ach, tych cudów motoryzacyjnych nie jest w stanie opisać nawet najbłyskotliwszy mówca.

Właśnie stałeś się właścicielem, może nie najnowocześniejszej, ale za to sprawnej jednostki wyścigowej XHT-8311 wraz z wchodzącym w skład wyposażenia statkiem kosmicznym. Przed tobą dwanaście układów planetarnych. To tutaj rozegra się kolejny turniej TOP GEAR. Jak zwykle zwycięży najlepszy. Ewentualnie, w ostateczności ty. W drodze do zwycięstwa wspierać cię będzie sztab Bardzo Mądrych Ludzi myślących nad maksymalnym usprawnieniem twego pojadu. Będą oni opracowywać coraz to lepsze silniki, koła, skrzynie biegów, dopalacze, opancerzenie, broń, odskocznie i wiele, wiele innych. Wspierać cię będzie też sam tor. Znajdziesz na nim tak pomocne rzeczy jak automatyczne ładowarki uzupełniające paliwo, turbostrzałki dorzucające kilka mechanicznych mustangów do twej maszyny czy też zmyślne teleporty przerzucające twój wóz wprost przed konkurencję.



Ocean'95, 1-4 graczy, ocena:75%

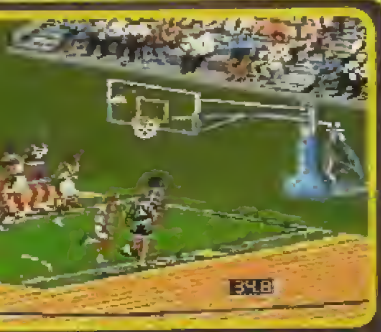


Cały świetny pomysł tej gry został za to dokumentnie położony przez oprawę graficzną. Kiedy po raz pierwszy zapuściłem TOP GEAR miałem wątpliwości, czy przypadkiem sam równocześnie nie przeniosłem się w czasie. Takie rzeczy były dobre pięć lat temu. Samochód przypomina nieco rozdeptane Lamborghini czy inne Ferrari. Jezdnia jest szara, tło dość monotonne, na poboczu prawie nic nie rośnie, natomiast dźwięki wydobywające się z samochodowych silników przypominają obcinanie żywopłotu golarką elektryczną. Teraz, w czasach NEED FOR SPEED, wygląda to dość żałośnie. Oczywiście nie wymagam, aby takie tytuły pojawiały się na SNESa – nie ta technologia. Ale i tutaj, jeśli się dobrze postarać, można coś z ma-

ubytki są powolne i drugi, po osiągnięciu którego możemy spodziewać się szybkiego zejścia. Jeżeli rozłożymy przeciwnika sami nie wchodząc w drugi zakres, to nasza wygrana zostaje dodatkowo doceniona (SUPREME VICTORY).

A muzyka? Jak zwykle – trochę jęków, wrzasków. Ale UWAGA – do gry dołączany jest kompakt z jej ścieżką dźwiękową.

PooH

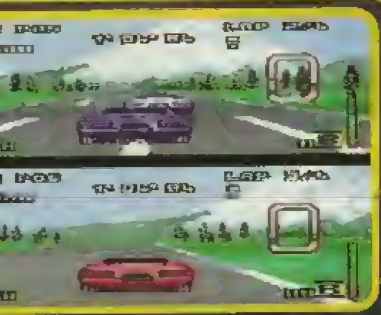


managera, także z możliwością symulacji wyników meczu bez konieczności jego rozgrywania.

Grafika? Muzyka? No cóż, jako oficjalny licencjonowany produkt NBA są na wysokim poziomie.

PooH

EA'95, 1-5 graczy, ocena:60%



szynki wycisnąć. A jeśli komuś się zwyczajnie nie chce, a równocześnie liczy na to, że TG 3000 powtórzy sukces swych konkurentów, to może się grubo rozczarować. A szkoda, naprawdę szkoda. Choć i w takich warunkach można trochę się pobawić. A najlepiej to zdobyć odpowiednią przejściówkę, trzy dodatkowe joypady, zaprosić do domu trójkę kolegów (ewentualnie koleżanek) i nie narażając nowego Porsche rodziców trochę się pościgać.

PooH

gry tv & konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Kolejny miesiąc, kolejna porcja nowych gierek. Rynek PLAYSTATION w Polsce powiększa się z dnia na dzień, zainteresowanie konsolą z procesorami RISC. Użytkownicy JAGUARA otrzymali wreszcie napęd CD i nowe gry, które mogą nazwać multimedialnymi. Pozostałe dwa „maluchy" mają się równie dobrze i nowe gry nie przestają się ukazywać. W Japonii lada dzień powinny być już dostępne dwa megahity dla PLAYSTATION – RIDGE RACER REVOLUTION i TEKKEN 2. Podobno znowu podnoszą poprzeczkę, tak jak ich pierwsze części. Trzeba niestety poczekać na wersje europejskie, można w tym czasie zająć się jedną z rekomendowanych przez nas gierek. Jeśli chodzi o JAGUARA, przeżywa on coś na kształt drugiej młodości. Nośnik CD powinien przynieść całą masę nowych gierek, jednocześnie ATARI nie przestaje wydawać gier na CART'ach.

Osoby, które jeszcze nie uznają PLAYSTATION powinny same zapytać „dlaczego?". Chcecie przygodówek? Jest DISCWORLD, MYST, ZORK. Chcecie strategii? Jest UFO, PANZER GENERAL, SIMCITY 2000. Może symulator? Jest WARHAWK, TOP GUN, AIR COMBAT. DOOM'o-watą? Jest DOOM, KILEAK, JUMPINGH FLASH! Jest mnóstwo mordobić, strzelanek, gier sportowych, platformówek. W 16 milionach kolorów, zoptymalizowanych dla procesora RISC. Lepiej. Szybciej. Ładniej. Spójrzcie prawdzie w oczy. Król nie umarł, ale niech żyje następca tronu!

Gulash

CZY WIECIE, ŻE...

● Sprzedaż gier dla SONY PLAYSTATION przebija sprzedaż dla SATURNA w skali trzy do jednego. Pod koniec roku PLAYSTATION to prawie 22 procent światowego rynku. Jednakże spodziewać się należy, że nowe cudeńka SEGI jakimi niewątpliwie są SEGA RALLY i VIRTUA FIGHTER 2 poprawią nieco tę statystykę na korzyść SATURNA.

● Znakomita gra RAYMAN (opisywana w SS'32) będąc przez 15 tygodni tylko na JAGUARA, PLAYSTATION i SATURNA zarobiła ponad 20 milionów dolarów. Format PC CD nie był liczony, a mimo to... Jeeeezu, co za forsa!!!

● Najnowsze dane według WALL STREET JOURNAL, liczba zainstalowanych superkonsol:
ATARI JAGUAR – 200 000 sztuk
SONY PLAYSTATION – 3 400 000 sztuk
SEGA SATURN – 2 400 000 sztuk

● W samej EUROPIE na początku stycznia znajdowało się 518.000 konsol PLAYSTATION. We Francji 135.000, w Anglii 130.000, W Niemczech 100.000, reszta gdzie indziej Do stycznia 1996 roku tylko w EUROPIE sprzedano ponad 2.200.000 gier na PSX'A.

● TOSHIBA, SONY, PANASONIC, PHILIPS, THOMPSON, PIONEER i TECHNICS doszły do porozumienia i ustaliły nowy standard zapisu danych na CD. We wrześniu mają uderzyć do sklepów pierwsze odtwarzacze technologii i DVD, która na płytce normalnej wielkości mieści 4.7 gigabajta danych („stare" – 0.65 GB) co wystarcza np. na 2 godziny filmu i osiem ścieżek dźwiękowych w różnych językach. Odtwarzacze będą czytać obecne kompakty z muzyką oraz CD-ROM, a kosztować mają od 500 do 800 funtów. Co to znaczy dla nas, graczy? Kiedyś będą to montować w komputerach i konsolach, a WING COMMANDER 4 zmieści się wtedy na jednej płytce, a nie na SZEŚCIU!!!

● Najlepiej sprzedające się gry w Europie (połowa lutego) – CD
1. FIFA SOCCER'96 (PC CD, PSX, SATURN)
2. WORMS (PC CD, PSX, CD32)
3. VIRTUA FIGHTER 2 (SATURN)
4. DOOM (PSX)
5. DESTRUCTION DERBY (PC CD, PSX)

● Najlepiej sprzedające się gry – carty.
1. FIFA SOCCER'96 (MEGA-DRIVE, SNES, GAMEBOY)
2. DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)
3. YOSHI'S ISLAND (SNES)
4. RAYMAN (JAG)
5. KILLER INSTINCT (SNES, GAMEBOY)

GARSTKA TIPSÓW

TOSHINDEN (PSX)

Aby walczyć jako GAIA, na ekranie tytułowym (gdy z boków wyjeżdżają opcje) należy SZYBKO wciskać Dół, Dół Lewo, Lewo, Kwadrat. Jeśli usłyszysz FIGHT! to znaczy, że zadziałało. Przy wyborze postaci zatrzymaj się na ELJI'm, wciśnij Góra i dowolny Fire.

STREET FIGHTER MOVIE (PSX)

Aby zagrać jako AKUMA, na planszy z wyborem postaci wciśnij GÓRA, R1, DÓŁ, L2, PRAWO, L1, LEWO, R2. Szybko!!! Wybierz GUILE'a, będziesz walczył jako AKUMA.

TEKKEN (PSX)

Gdy przejdziesz wszystkie osiem poziomów GALAGI podczas ładowania gry (co jest prawie niemożliwe), będziesz mógł walczyć z DEVIL KAZUYA.

JUMPING FLASH! (PSX)

Gdy ukończysz grę, przy wyborze poziomu zatrzymaj się na słowie EXTRA. To dodatkowe poziomy, poza tym będziesz mógł wykonywać POCZWÓRNE skoki!

NOVASTORM (PSX)

Zdobądź odpowiednią liczbę punktów aby dostać się do HIGH SCORE, gdzie wpisz TWIRLY! W opcjach dojdzie wybór poziomu.

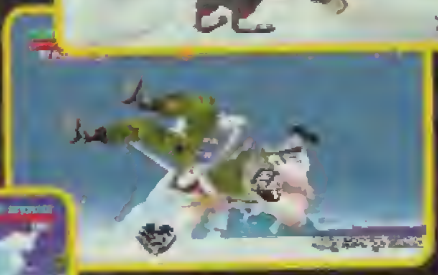
Gry TEKKEN i RIDGE RACER dystrybuuje firma LANSER.

TEKKEN

Drugi flagowy produkt PLAYSTATION jest jednocześnie jednym z najlepszych mordobić wszech-świata i wszechczasów. TEKKEN to tytuł, o miano którego walczy 17 najlepszych wojowników świata. Prezentują różnorakie techniki, znaleźli się na turnieju z różnych powodów. Zwycięzca jednak może być tylko jeden.

Walka stoi tutaj na najwyższym poziomie. Są ciosy specjalne, chwyty, combosy, ukryte postacie. Wszystkiego jest tak kosmiczna porcja, że zajęłoby to z 10 stron SECRET SERVICE. Wszystko jest jednak do odkrycia, o czym zaświadczam i gwarantuję.

Grafika jest fenomenalna. Program wyświetla 50 klatek animacji na sekundę (w wersji PAL, a w oryginalnym japońskim NTSC 60 klatek!!!), a to szczyt osiągnięć technicznych schyłku XX wieku. Tekstury, cieniowanie, PŁYNNOŚĆ!!! Dźwięk perfekcyjny – jęki, komentator, znakomicie dobrana muzyka. Ciekawostką jest fakt, że automat TEKKENA miał w środku... PLAYSTATION. To najlepiej świadczy o mocy tego potwora.



Jeszcze jedno. W TEKKENA gram od sierpnia 1995 r. i jeszcze mi się nie znudził. Dopiero teraz potrafię wykonać 19-ciosowe combosy. Zresztą szkoda mi miejsca na rozważania, popatrzcie na screeny i zainwestujcie w tę grę. To mordobicie polecam nawet tym, którzy nie lubią serii MK i SF2. TEKKENA polubią.

P.S. Jest szansa na TEKKENA PC, ale nie przypuszczam aby coś poniżej PENTIUM 100 było w stanie pociągnąć.

NAMCO'95, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 100%

GOAL STORM

Gry sportowe zawsze będą się cieszyć olbrzymią popularnością, przede wszystkim dlatego, że zawsze umożliwiają grę dwóm spragnionym rywalizacji graczom. O ile jednak w Stanach gracze najchętniej kupują football amerykański, na starym kontynencie niepodzielnie króluje piłka nożna.

Doskonale wie o tym firma KONAMI, znana bywalcom salonów gier i posiadaczom komputerów ze względu na komputerowe konwersje ich hitów. Wydając GOAL STORM dają oni początek całej serii gier sportowych. W niedługim czasie zamierzają wypuścić koszykówkę i hokej.

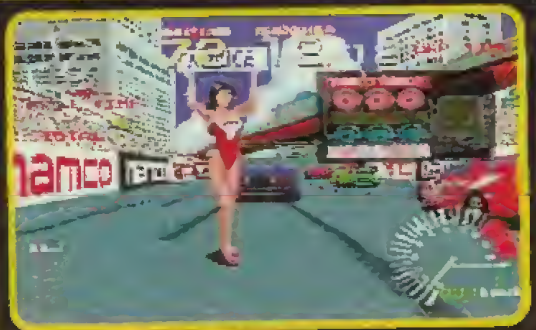
GOAL STORM to świetnie wykonana kula, przy której dwie osoby nie mają prawa się nudzić. W grze jest prawie wszystko, o czym mógłby zamarzyć prawdziwy fan soccera. Szybka, trójwymiarowa i teksturowana grafika, gracze odtworzeni z pomocą technologii motion capture, sportowy komentator podniecający się niczym Mr. Darek Szpakowski, odgłosy stadionów świata. Można uczestniczyć w turnieju, można ustawiać skład i taktykę zespołu. Sędzia często pokazuje kartki, trzeba grać fair. Niestety, brakuje Polski. Szkoda, bo nasz team mógłby zawalczyć choć na PLAYSTATION, a w ten sposób nie powalczy w ogóle. Ha! Jeśli kolejne produkcje sportowej dywizji KONAMI będą stały na takim poziomie jak GOAL STORM, zacieram rączki i szykuję drugiego pada.

Gulash

KONAMI'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 90%

STARBLADE ALPHA to konwersja z bardzo popularnego na zachodzie automatu, którego wygląd przypominał statek kosmiczny. Olbrzymi ekran, miejsce do siedzenia, wstrząsy fotela przy bezpośrednich trafieniach i świetne stery w połączeniu z kapitalną grafiką i dźwiękiem tworzyły doskonały klimat, który gracze kochali. Przez to STARBLADE stała się jedną z bardziej oczekiwanych gier na PLAYSTATION. Niestety, z automatowego klimatu niewiele

Każdy nowy sprzęt służący do grania aby stał się popularny, potrzebuje przede wszystkim dwóch rodzajów gier. Mordobicia i wyścigów samochodowych. To prawidło powie wam każdy,



TOTAL ECLIPSE TURBO

Inwazję obcych pod dowództwem okrutnego Drak-sai na nasz układ słoneczny możesz powstrzymać tylko ty, jeden ze strażników galaktyki. Do twojej dyspozycji oddany zostaje najnowszy myśliwiec, zdolny do siania maksymalnej pożogi, zabierający olbrzymią ilość broni i amunicji.

TOTAL ECLIPSE to fajna strzelanka, zrealizowana trochę w konwencji DESCENT. O ile jednak można w nim było latać w różnych kierunkach (A PO CO?), w TOTAL ECLIPSE nieuchronnie, wolniej lub szybciej statek porusza się do przodu. Eksterminacja wrogich oddziałów odbywa się zarówno na powierzchni planet, jak i we wspaniałych, odjazdowych tunelach. Na szczęście wystarczy trzymać FIRE, można przygazować lub zwolnić, obracać się w lewo i prawo oraz posyłać mordercze superpociski w głąb wrogiego terytorium. Standardowo, czeka mnóstwo power-upów rozszerzających arsenał i regenerujących tarczę. Sympatyczna gierka, można się wyżyć, ale nic nowego pod słońcem.

Gulash

CRYSTAL DYNAMICS'96, 1 gracz, Memory Card, ocena: 65%

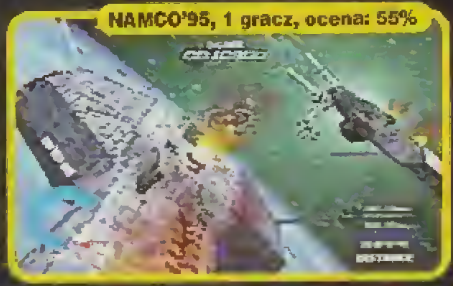
STARBLADE

pozostało. Brak wstrząsów, sterów kosmicznego myśliwca, 30-calowego ekranu z olbrzymią szybą powiększającą. To, co pozostało to grafika i dźwięk, nieco zredukowane z oczywistych względów.

Sama gra to kolejny celowniczek, którym eliminujemy hordy wrogich statków kosmicznych. Coś jak REBEL ASSAULT czy CHAOS CONTROL – przed naszymi oczami odgrywa się filmik, w którym całe zadanie gracza to przesuwanie celownika i szycie odpowiednimi seriami strzałów. Do tego należy dodać brak myszki, a znakomity pad PLAYSTATION do tego celu się po prostu nie nadaje! Na kompakcie znajdują się dwie wersje gry – z teksturami i bez. Oczywiście, tadniejsza jest ta z teksturami. Obie pracują w tym samym tempie, przecież to tylko odgrywane filmiki...

STARBLADE ALPHA nadaje się tylko dla specyficznego kręgu odbiorców, którzy wiedzą czego chcą. Zwykły użytkownik odstawi grę na półkę już po kliku godzinach. Słowem – nic specjalnego.

Gulash



NAMCO'95, 1 gracz, ocena: 55%

WWF

Podobnie jak MK3, WWF na PLAYSTATION jest LEPSZY niż na PeCecie. Choćby dlatego, że zajmuje 10 razy więcej miejsca, ma lepszą grafikę, dźwięk i joypad, a nie klawiaturę. Pełny opis i lista ciosów w SS'32. GRAĆ!!!

Gulash

ACCLAIM'96, 1/2 graczy, ocena: 90%

Gry STARBLADE ALPHA, WWF i GOALSTORM udostępniła firma DISCOMP.

RIDGE RACER

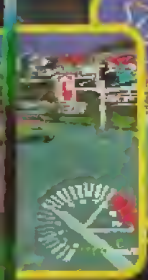
kto choć trochę interesuje się tematem. Tak było w przypadku konsoli SEGA SATURN (DAYTONA USA i VIRTUA FIGHTER), oczywiście PLAYSTATION (RIDGE RACER i TEKKEN), tak będzie w przypadku NINTENDO ULTRA 64 (CRUISIN' USA i KILLER INSTINCT 2).

RIDGE RACER jest właśnie taką grą – ZABÓJCZĄ! Konwersja z niesamowicie popularnego na zachodzie automatu znanej z ZABÓJCZYCH gier firmy NAMCO. Ścigasz się więc na sześciu trasach, jadąc coraz szybciej i niebezpieczniej, w poszukiwaniu zwycięstwa. Ścigasz się z nieprawdopodobną wręcz prędkością, przy grafice zwalającej z nóg, w rytm znakomicie dobranej muzyki. Każdy maniak szybkości będzie zachwycony grą, podobnie jak każdy fan mordobić TEKKENEM. RIDGE RACER to flagowy produkt PLAYSTATION, który obok TEKKENA powinien stać na półce każdego właściciela tej cudownej konsoli.

Mimo tego, że RIDGE RACER to jedna z pierwszych gier, które były dostępne na PLAYSTATION w momencie startu, a więc rok temu, do dziś jako wyścig samochodowy bije wszystkie konsolowe i komputerowe produkcje. I jeszcze coś. Ten wspaniały, cudowny, świetnie wyglądający na PeCecie SCREAMER to dokładna zrzynka z RIDGE RACER'A. SCREAMER poruszający się w ślimaczym tempie w wysokiej rozdzielczości, nawet na PENTIUM 120 nie potrafi konkurować z ultraszybką, płynną i wielokolorową grafiką obecną w RIDGE RACER. PLAYSTATION ciągle jest w przodzie, a RIDGE RACER króluje razem z nią. Kto nie wierzy, niech zobaczy na własne oczy.

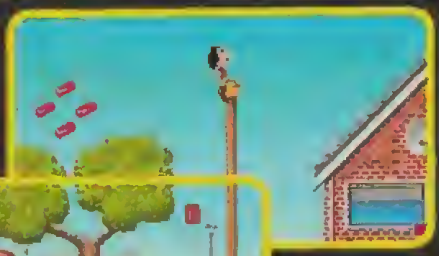
P.S. Zestrzel wszystkie statki na początku, będziesz mieć więcej samochodów do wyboru. Polecam ten z napisem GALAGA RT CARROT na drzwiach.

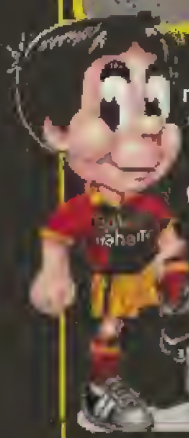
Gulash



NAMCO'95, 1 gracz, Memory Card, ocena: 100%

SOCCER KID





To z pewnością jedna z lepszych platformówek wydana kiedykolwiek na Amigi. Nie bez powodu doczekała się ona reedycji na CD32, wydanej w niedługim czasie po wersji dyskietkowej. Różnice to ładniejsze intro zawarte na srebrnym krążku oraz lepsza i bardziej urozmaicona muzyka w postaci audiotracków odtwarzanych też na zwykłym czytniku. A trzeba przyznać, że muzyczka jest przyjemna i świetnie słucha się jej bez asysty telewizora.

Strona graficzna jest kwintesencją dorobku firmy KRISALIS, która ma na swym koncie kilka efektownych tytułów. Niech najlepszym tego dowodem będą screeny, prezentujące raczej solidność, a nie nowoczesność. Doskonałym uzupełnieniem jest świetnie animowana główna postać, która zgodnie ze scenariuszem jest fanatycznym miłośnikiem piłki nożnej, uzbrojonym w strój piłkarski, korki i przedniej klasy futbolówkę.

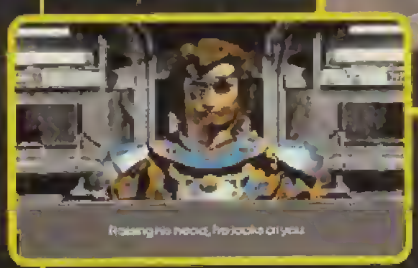
Tytułowe piłkarskie dziecię, dzięki fenomenalnej technice dokonuje cudów z piłką, która jest się nieodzownym orężem służącym do pokonywania wielu przeszkód stojących mu na drodze do odnalezienia złotej NIKE, porwanej przez szalonego kosmitę i zniszczonej tak niefortunnie, że rozpadła się ona w kawałki na wszystkie strony świata.

Droga jest długa, prowadzi poprzez wszystkie kontynenty, reprezentatywne dla nich miasta oraz okolice. Każdy etap podzielony jest na dwa odcinki podzielone mniej więcej na połowę. Po drodze znajduje się mnóstwo ciekawostek w postaci bonusowych serduszek dodających energii, owoców nabijających punkty i posterów z idolami. Gra nie zawiera elementów logicznych, co czyni z niej przyjemną i lekką rozrywkę. Muszę się przyznać, że posiada ona bardzo dużą miodność i żywotność, czego nie da się powiedzieć o wielu cudownych dziś graficznie pozycjach. Doskonały relaks, szkoda, że tylko dla jednej osoby.

Wic

KRISALIS'94, 1 gracz, ocena: 75% **Dystrybutor: CLOCK**

THE LABYRINTH OF TIME



Dystrybutor: CLOCK

Sięgając do klasyki gier przygodowych wygrzebałem ciekawą i oryginalną pozycję, wydaną głównie z myślą o posiadaczach CD32, CDTV i Amig z napędem CD. LABYRINTH OF TIME ukazał się też na PC (opis w SS'17). Gra opowiada niesamowitą historię, która brzmi mniej więcej tak.

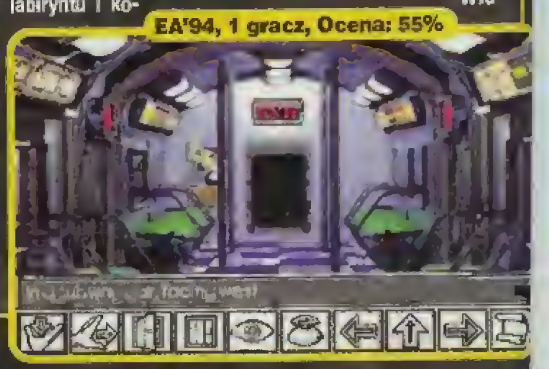
Jesteś zwykłym, przeciętnym śmiertelnikiem znudzonym szarością dnia codziennego. Masz dosyć pracy, monotonnego życia, nie wiesz co ze sobą począć. Wracasz do domu po okropnym tygodniu, rozpoczyna się weekend, a ty tak nawet się specjalnie tym nie przejmujesz. Wsiadasz do metra i nagle czujesz ogarniający twoje ciało, dziwaczny bezwład. Wszystko zaczyna się zmieniać, odnosisz wrażenie, że czas zatrzymał się w miejscu. Przed tobą pojawia się tajemnicza postać opowiadająca swą smutną historię. Okazuje się, że stoi przed tobą duch legendarnego Daedalusa, który zostaje zmuszony do wybudowania kolejnego labiryntu dla skądinąd nam znanego króla Midasa, pragnącego zmaterializować się i zawładnąć całym światem. Do wykonania zamiaru potrzebny jest mu oczywiście labirynt, mający stanowić coś w rodzaju bramy łączącej dwa światy. Zostajesz poproszony przez Daedalusa o powstrzymanie zamiarów złego króla. Jedynym sposobem, mogącym mu w tym przeszkodzić jest oczywiście twoja ingerencja polegająca na zniszczeniu prawie skończonego labiryntu. Mówisz sobie, co mi tam, nie mam nic do stracenia, życie mnie nudzi, dobrze mi zrobi taka odmiana. Wkraczasz do akcji.

Poruszasz się pośród niesamowitych scenerii, przejmujących grozą i jednocześnie zaciekawiających. Rozwiązujesz mnóstwo zagadek logicznych, które, trzeba przyznać, sprawiają trochę problemów. Znajdujesz mapę, posiadającą magiczną moc wypełniania się w momencie odkrycia nowych korytarzy i lokacji. Nie ma co, myślisz sobie, twórca mapy odwalił kawał niezłej roboty. Oprócz mapy znajdujesz różne przydatne przedmioty, o dziwo wykorzystywane w dalszej części twej cudownej wędrówki. Momentami czujesz się znudzony, jednak dopinguje cię piękno labiryntu i konieczność dotarcia do końca w celu powrotu do świata żywych. To tyle z opisu miejsca akcji nie mogącego oddać tego na czym zależy tobie, czyli szczegółów czysto technicznych.

Gra zbudowana jest jako pasmo wielokacyjnych obszarów, na które składa się w sumie ponad 1800 klatek, wyświetlanych w wysokiej rozdzielczości (stąd miganie obrazu). Samych lokacji jest ponad 275, których przejście zajmuje sporo czasu. Większość grafiki to renderowane, statyczne obiekty 3D, wyświetlane w 256 kolorach. Program posiada bardzo wygodny i przejrzysty interfejs sterowania, wyposażony w ikony przedstawiające możliwe do wykonania czynności, obsługiwany myszą, padem i z klawiatury.

Chciałbym podzielić się wrażeniami spowodowanymi niesamowitością stanu, w jaki wprowadziła mnie muzyka. Robotę wykonywałem w nocy przy zgaszonym świetle i ze słuchawkami na uszach. Muszę powiedzieć, że w pewnym momencie dostałem przystowiowej KORRRBY. Stan w jaki wprowadziła mnie muzyka można określić jako jazda, bądź wystrzelenie na inną planetę. Posłuchajcie tego sami!!!

Wic

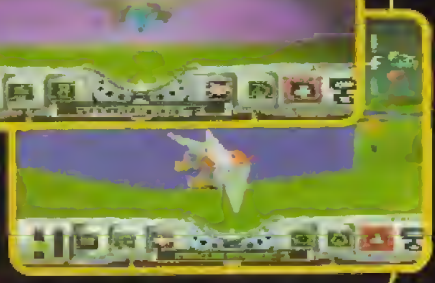


EA'94, 1 gracz, Ocena: 55%

CYBERMORPH

CYBERMORPH to bodaj pierwsza gra, która ukazała się na JAGUARA, jeszcze w 1993 roku. Ostatnio jej cena uległa obniżeniu i jest na tyle zachęcająca, że warto o grze wspomnieć.

Pilotujemy Transmogriffon – statek, który zmienia swoje kształty (MORPH) zależnie od szybkości i kierunku. Przy pięciu możliwych widokach sterowanie jest bardzo dobrze pomyślane i sprawdza się, podobnie zresztą jak w większości gier tego typu. Naturalnie strzelamy kilkoma rodzajami broni, zbieramy kolejne uzupełnienia spośród setek pozostawionych przez programistów. Celem misji Transmogriffona jest zniszczenie wszystkiego co się rusza i ewakuacja pozostałych przy życiu sił sojuszników z 50 księżyców. Pojazd standardowo jest wyposażony w komputer Skylar, który przybierając twarz niewinnego, cyberrealistycznego dziewczęcia udziela głosem wielu pożytecznych wskazówek co do celu misji, kierunku lotu, etc.



Grafika jest bardzo ładna. Cieniowany krajobraz, wybuchy, płynny i szybki przesuw ekranu. Dźwięk także na poziomie – cyber-techno soundtrack i odgłosy walki. Nie jest to szczyt techniki, ale z uwagi na niską cenę, mogę polecić każdemu posiadaczowi JAGA.

Gulash

ATARI'93, 1 gracz, ocena: 60%

HOOVER CD

Oto pierwsza gra dla JAGUARA CD. HOOVER STRIKE – UNCONQUERED LANDS, bo taki nosi podtytuł, otwiera nową, może nawet lepszą niż do tej pory epokę JAGUARA.

Piraci galaktyczni zajęli odległą ziemską kolonię, pozostawiając kupę bojowego sprzętu zdolnego do wysadzenia w powietrze całej placówki. Twoim zadaniem, jako najlepszego z ziemskich pilotów, jest uniemożliwienie przestępcom zniszczenia kolonii i otwarcie drogi dla ziemskich sił idących na odwet. Do twojej dyspozycji zostaje oddany najnowszy model pancernego poduszkowca, szybującego tuż nad powierzchnią planety, uzbrojonego w najnowsze osiągnięcia techniki zbrojeniowej. Od ciebie zależą losy kolonii!

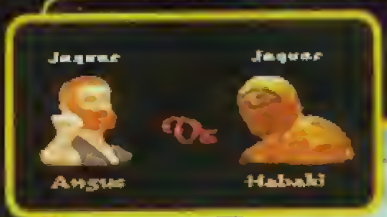
System sterowania na początku może sprawiać nieco kłopotów, jenak po kilku dłuższych chwilach jest już OK. Grafika, podczas szybowania po nie zabudowanych terenach sprawia wrażenie pustki. Dopiero na terenie kolonii wszystko wygląda dużo lepiej, pomimo strasznie ciemnej, stalowej oprawy. Rozjaśniają ją wszechobecne wybuchy, wyglądające bardzo przyzwoicie. Sama gra zaś jest niczego sobie, na przyzwoitym poziomie. Za plus należy uznać obecność (wreszcie!) renderowanych sekwencji video i bardzo dobry, kompaktowy audio soundtrack.

Gulash

Dystrybutor wszystkich gier: MIRAGE

ATARI'94, 1/2 graczy, ocena: 75%

KASUMI NINJA



Lord Gyaku planuje przez otwarcie magicznego portalu w świątyni Smoczej Chmury wypuścić demony, które zawładną światem. Jako jeden z ośmiu wojowników nie możesz do tego dopuścić.

KASUMI NINJA to drugie podejście JAGUARA do mordobić. Drugie i gorsze, mimo ostrzejszej i wyraźniejszej grafiki. Gracz, który w mordobicia gra od święta, nie pogra sobie w KASUMI NINJA. Co innego, gdy gracz mordobicia stawia najwyżej – wtedy pogra we wszystko. Mimo to KASUMI NINJA brakuje jednej, bardzo istotnej rzeczy. Nazywa się ona MIODNOŚĆ.

Sterowanie jest dosyć uciążliwe, postacie nie reagują tak szybko jak by się chciało. Inteligencja przeciwników jest dosyć niska, na wyższych poziomach wzrasta tylko ilość energii zabieranej przez trafienia. Najlepszą rzeczą w KASUMI NINJA jest krew. Krew cieknąca z wojowników nie znika jak w innych mordobiciach, lecz zostaje na ziemi. Wojownicy brodzą w niej po kostki, a kałuż juchy ciągle przybywa. To jest fajne.

Jeśli chodzi o 2 graczy, to szybko się zniechęcą dosyć kiepskim sterowaniem. Jeśli możesz, najpierw wypożycz tego cart'a przed zakupem.

Gulash

ATARI'95, 1/2 graczy, ocena: 55%

GALLANT SOUND CARD SC-70

PRZEDSIĘBIORSTWO HANDLOWE „Ab"
50-427 WROCŁAW
ul. Krakowska 82
tel. (0-71) 44 20 61
fax (0-71) 44 60 85
„Ab" POZNAŃ
tel./fax (0-61) 86 33 47
„Ab" WARSZAWA
tel. (0-22) 48 00 93
fax (0-22) 48 25 83
„Ab" KATOWICE
tel./fax (0-32) 59 82 21
„Ab" SOPOT
tel./fax (0-58) 51 32 64
„Ab" KRAKÓW
tel./fax (0-12) 55 15 97

CHIP TIP Luty 1996

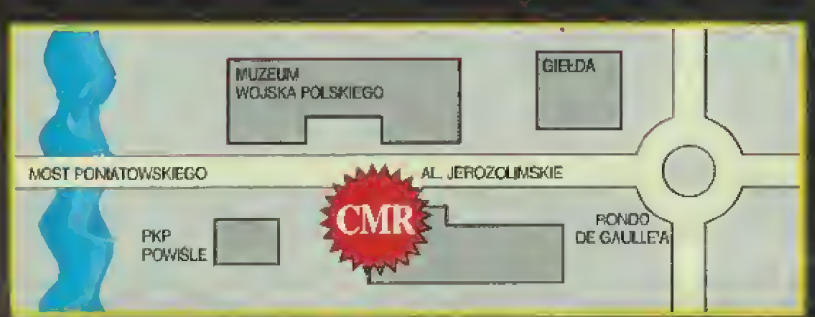
- 20-GŁOSOWY SYNTEZATOR FM+24-GŁOSOWY, POLIFONICZNY SYNTEZATOR DŹWIĘKU KORZYSTAJĄCY Z TABELI PRÓBEK
- UKŁAD OPL IV
- 16-BITOWY ANALOGOWO-CYFROWY I CYFROWO-ANALOGOWY PRZETWORNIK
- CZĘSTOTLIWOŚĆ PRÓBKOWANIA OD 4 DO 44,1 kHz (ZAPIS I ODCZYT)
- 16-BITOWA KOMPRESJA I DEKOMPRESJA
- ZDIGITALIZOWANA MUZYKA I EFEKTY SPECJALNE
- WBUDOWANY INTERFACE CD-ROM: PANASONIC, SONY, MITSUMI
- KOMPATYBILNOŚĆ: MICROSOFT SOUND SYSTEM, ADLIB, SOUNDBLASTER PRO II, MPU-401 UART, SOUNDBLASTER MIDI, MULTIMEDIA PC LEVEL 2
- KARTA DOSTĘPNA TYLKO W WERSJI LITE (BEZ GŁOŚNIKÓW I MIKROFONU)

WYPOŻYCZALNIA GIER

SNES • GAMEBOY • JAGUAR • SEGA

KOSZT 1 WYPOŻYCZENIA 6 zł.
TYLKO GRY KUPIONE W NASZYM SKLEPIE
OTWARTE OD 10 MARCA

WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. (022) 27-87-73
OTWARTY PON. – SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17



Napęd CD dla Jaguara

Zgodnie z zapowiedziami oficjalnego dystrybutora – firmy MIRAGE, jest już w sprzedaży napęd CD podłączany do JAGUARA. Czy pomoże mu w doścignięciu superkonsol? W dziale Gry TV opisujemy jedną z gier dla Jaguara CD, tutaj natomiast samo rozwiązanie techniczne.

Zarówno SONY PLAYSTATION jak i SEGA SATURN standardowo zostały wyposażone w napęd CD. Firma ATARI poszła nieco inną drogą „rozdzielając" JAGUARA na dwie części. Obniża to koszt samej platformy właśnie o napęd CD, co sprawia, że konsola jest dostępna dla większej liczby odbiorców, zaś klienci sami decydują o ewentualnym rozszerzeniu „kociaka".

Na tradycyjnym CART'cie mieści się ok. 2 MB danych, czyli siłą rzeczy nie da się tam upchnąć zaawansowanych graficznie programów czy długaśnej digitalizowanej mowy. Trzeba jednak przyznać, że to brzemię ciasnoty nie daje o sobie w przypadku gier na JAGUARA znać tak bardzo, jak np. w przypadku SEGA MEGA-DRIVE. Jednak CD to w obecnych czasach podstawa, bez której nie ma co się pchać na rynek.

Napęd CD podwójnej szybkości jest wykonany wspaniale, ma bardzo przyjemny opływowy kształt i bez problemu pasuje do slotu JAGA. Posiada przejściówkę, dzięki której można władować zwykłego CARTA bez potrzeby wyciągania napędu. Przejściówka służy też jako slot na kartę pamięci dla gier korzystających z nośnika CD. Konieczność jest znalezienie kolejnego gniazdka zasilania, gdyż napęd wyposażony jest w osobny zasilacz.

ATARI wprowadza swój standard zapisu płyt CD. Na odpowiednio spreparowanej płycie mieści się 790 MB danych. Wkładając płytkę do zwykłej wieży obserwujemy czas zapisu równy mniej więcej 2 minutom; jest to oczywista bzdura i nie należy się nią sugerować. Po prostu zwykły odtwarzacz do płyt CD audio nie potrafi odczytać formatu JAGUARA, podobnie jak płyt CD-R MULTI-SESSION.

JAGUAR CD poza grami potrafi oczywiście odtwarzać zwykłe płyty audio. Z myślą o nich właśnie programiści z ATARI przygotowali VIRTUAL LIGHT MACHINE, w skrócie VLM, który podczas odtwarzania muzyki generuje na ekranie telewizora niesamowity koncert wizualny, synchronizowany z muzyką. VLM jest w pełni konfigurowalny, a choć pomysł nie jest nowy (3DO miało takie COŚ), za VLM należą się ATAROWCOM brawa. Polecam szczególnie fanom TECHNO.

Do pudełka z napędem zapakowane są cztery płyty CD, które kupujący otrzymuje w prezencie. Jak głosi napis na pudle, całkowita wartość tych czterech płyt to 100 funtów, czyli ok. 380 zł. Oto ich zawartość:

BLUE LIGHTING: Wersja CD znanej strzelaniny, w której sterujesz nowoczesnymi odrzutowcami królującymi w przestworzach. Do wyboru siedem samolotów, m.in. F-14, MIG-29 i A-10, do wylatania ponad 40 bojowych misji. Między lotami grę umilają renderowane wstawki, podczas gry przygrywa muzyka z kompaktu. Standardowa fabuła (zorganizowany terroryzm, ty jesteś najlepszy etc etc.). Mimo że gra niczym nie szokuje, gra się dosyć przyjemnie. Nie jest to jednak poziom 64 bitów.

VID GRID: Świetny pomysł, dobre i solidne wykonanie. Gra logiczna, w której układamy puzzle nie ze statycznych obrazków, lecz z teledysków! Właśnie tak, układany obrazek rusza się na wszystkie strony, miga, błyska. W grze znajduje się dziewięć pełnych wersji piosenek, oto one: AEROSMITH – Cryin', PETER GABRIEL – Sledgehammer, GUNS'N'ROSES – November Rain, JIMI HENDRIX – Are You Experienced?, METALLICA – Enter Sandman, VAN HALEN – Right Now, SOUNDGARDEN – Spoonman, OZZY OSBORNE – No More Tears, RED HOT CHILLI PEPPERS – Give It Away. Ta gra to doskonały przykład możliwości JAGUARA, odgrywane filmy w 16 milionach kolorów, a każdym elementem operujemy w czasie rzeczywistym. Polecam.

MYST DEMO: Wersja DEMO doskonałej gry przygodowej obecnej już na PC i MAC'ach. Można trochę pochodzić i pograć przy cudownej, renderowanej na stacjach roboczych grafice trójwymiarowej, a potem zadecydować o ewentualnym zakupie pełnej wersji.

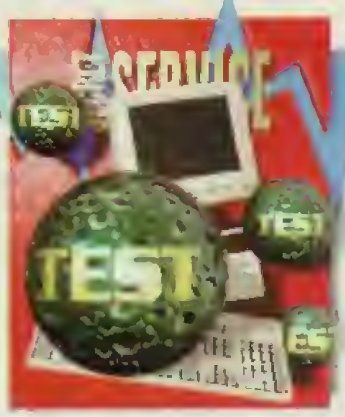
TEMPEST 2000 SOUNDTRACK: Zwykła płytka z muzyką, idealną wręcz dla VLM'a mieszanką RAVE-TECHNO, która jednocześnie pełni rolę ścieżki dźwiękowej dla CART'owej gierki TEMPEST 2000 (doskonałej zresztą). 12 utworów, 64 minuty muzyki.

Użytkownicy JAGUARA otrzymali wreszcie upragniony napęd CD, który powinien tchnąć nowe życie w leniwego kociaka.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor: Mirage
ul. Abrahama 4, 03-982 Warszawa
tel. (0-22) 671-7777, fax (0-22) 671-7622
Ceny (zawierają VAT):

Jaguar	– 695,- zł
napęd CD	– 645,- zł
Jaguar + CD	– 1340,- zł



Rozszerzenie pamięci E 1208

W dobie coraz większych wymagań, gdy na rynku pojawia się coraz więcej nieszablonowych gier, konieczne jest pomyślenie o rozszerzeniu pamięci w naszych wygłodniałych Amigach. Większość nowych programów przeznaczonych dla A1200 nie zadowala się gołym komputerem. Potrzeba mu pewnych usprawnień, podnoszących jakość gier i wykorzystujących wszystkie jego możliwości.

Co to daje?

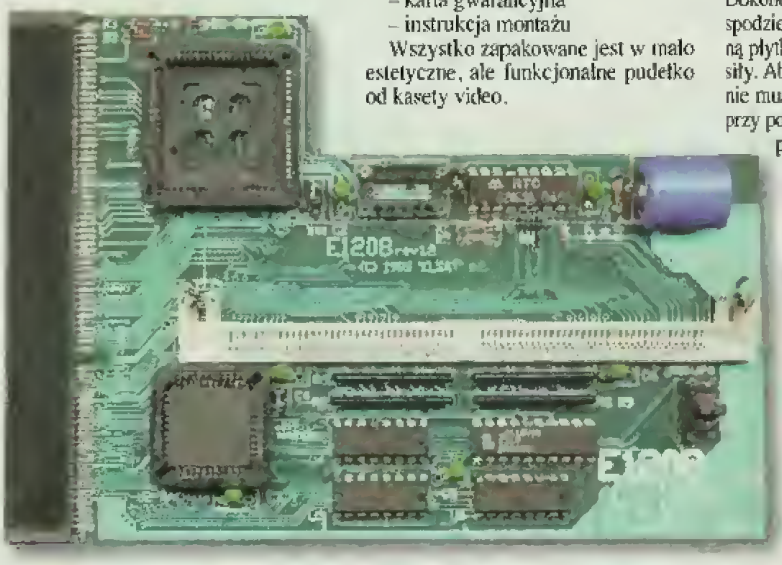
Zapewne większość z was doskonale zdaje sobie sprawę, jakie są tego plusy, jednak w trosce o świeżo upieczonych posiadaczy, chcielibyśmy podzielić się z wami naszymi doświadczeniami. Rozszerzenie pamięci w A 1200 wiąże się z zaaplikowaniem jej pamięci FAST, powodującej zwiększoną moc obliczeniową procesora o ponad 2 razy, co najlepiej widać przy grach opartych na czystej matematyce. Nie jest to bynajmniej plus tylko i wyłącznie dla graczy, ponieważ niektóre programy użytkowe na 2 MB chipu nie chcą nawet ruszyć lub nie wykorzystują wszystkich możliwości. Poza tym niektóre nowsze gry, uruchamiane z workbencha przy korzystaniu z twardego dysku nie chcą ruszyć, konieczne staje się odpalenie programu ręcznie z CLI, zwalniające automatycznie pamięć zajmowaną przez workbench np: Alien Breed 3D, Pinball Illusions. Na płytce oprócz kości z pamięcią można z reguły zamontować koprocesor, jeszcze bardziej przyspieszający komputer. Jest to zabieg niekonieczny, przeznaczony głównie dla ludzi zmuszonych do liczenia skomplikowanych procedur matematycznych, równoznaczny ze zmniejszeniem ciężaru portfela.

Rozszerzenie E 1208

Stawiając czoła wyzwaniu, warszawska firma ELSAT wyprodukowała rozszerzenie przeznaczone dla A 1200 o kilku ciekawych właściwościach. Urządzenie to z racji swej ceny przeznaczone jest dla przeciętnego zjadacza chleba, jakkolwiek jego rozbudowanie niesie ze sobą dodatkowe wydatki.

W zestawie sprzedawanym końcowemu klientowi znajdują się:
- moduł rozszerzenia pamięci
- dyskietka z oprogramowaniem testującym pamięć
- karta rejestracyjna
- karta gwarancyjna
- instrukcja montażu

Wszystko zapakowane jest w mało estetyczne, ale funkcjonalne pudełko od kasety video.



Rozszerzenie to zwiększa pamięć Amigi o maksimum 8 MB prawdziwego FAST RAM i przy zastosowaniu układów najnowszej generacji PLD-Mach, znanej firmy AMD oprócz zwiększenia prędkości działania, podwyższa jego niezawodność. Dodatkowo na płytce jest zegar czasu rzeczywistego.

Aby rozszerzenie to posiadało tę nazwę nie tylko z urzędu ale i z rzeczywistości, wypadałoby włożyć w nie kość z pamięcią. Wybór mamy ograniczony. W rozszerzeniu stosuje się typowe moduły SIMM 1MB, 2 MB, 4 MB, 8 MB – 72 pinowe, 32 lub 36 bitowe. Na płytce znajduje się tylko jedno miejsce na moduł, dlatego decyzję zakupu należy rozważyć i przewidzieć, czy przypadkiem w przyszłości nie będzie nam potrzebne trochę więcej RAMu.

Ostatnim elementem znajdującym dla siebie miejsce na płytce jest koprocesor matematyczny. Producent zaleca dodanie modelu 68882 w obudowie PLCC, znacząco zwiększającego prędkość obliczeń i pozwalającego uruchomić bardziej wymagające programy. Obudowa PLCC zamontowana jest już w module.

Instalacja

Proces instalacji jest bardzo prosty i nie powoduje utraty cennej gwarancji. Dokonuje się tego zdejmując klapkę na spodzie komputera i podpinając komletną płytkę. W tym celu należy użyć trochę siły. Aby wszystko działało nam poprawnie musimy skonfigurować rozszerzenie przy pomocy zworek znajdujących się na płytce. Każde włożenie czy wyjęcie jakiegokolwiek elementu musi znaleźć odzwierciedlenie w przezworkowaniu, będącego czynnością łatwą, dobrze wytłumaczoną w instrukcji. Po zamknięciu klapki i włączeniu komputera testujemy pamięć przy pomocy zawartego w zestawie oprogramowania, które wykaże ewentualne nieprawidłowości. Sprawdzałem te rozszerzenie ze wszystkimi wykorzystywalnymi modułami SIMM oraz z zalecanym koprocesorem i nie spotkałem się z jakimikolwiek problemami. Działało bez zarzutu.

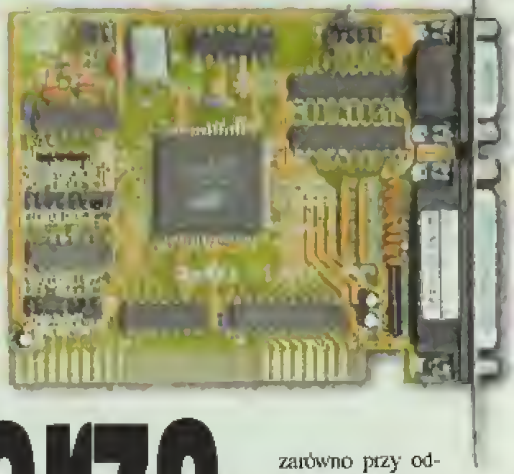
Podsumowanie

E1208 jest solidnym i niedrogim modułem, wartym swojej ceny. Spełnia on warunki stawiane tego rodzaju peryferiom i jest rodzimej produkcji. Jeśli ktoś z was zastanawia się poważnie nad tym co traci bądź tracił to niech pójdzie po rozum do głowy i zaopatrzy się w FAST. Bez niego ani rusz.

Bogdan Wiciński

Komputer „współpracuje" nie tylko z człowiekiem. Często zachodzi potrzeba komunikacji z różnymi urządzeniami peryferyjnymi, w tym z innymi komputerami. Najczęściej wykorzystywane są do tego porty wejścia/wyjścia.

I/O na bajerze



Staramy się omawiać najlepsze rozwiązania technologiczne z różnych dziedzin. Tym razem na redakcyjny warsztat poszła karta I/O (skrót od Input/Output). Pełna nazwa testowanego produktu brzmi ZyXEL Enhanced 2S1P, co można w prosty sposób rozszyfrować jako kartę dającą dwa porty szeregowe (2 Serial) i jeden równoległy (1 Parallel).

Powiecie: no i co z tego? Rzeczywiście, każdy ma w swoim komputerze wbudowane porty wejścia/wyjścia. Do portu szeregowego najczęściej podłącza się myszkę lub modem, do równoległego drukarkę. Co sprytniejsi łączą swoje komputery kablem przez port szeregowy, by grać we dwójkę w ulubioną grę. Ale te porty są inne, lepsze.

Możliwe jest ustawienie przy pomocy zworek adresów portów szeregowych (COM1-COM4), jak również numerów przerwań, które je obsługują. To ostatnie jest szczególnie ciekawe, gdyż umożliwia wybranie standardowych wartości IRQ3, IRQ4 oraz dodatkowo IRQ5 i IRQ9. To przydaje się w nietypowych konfiguracjach komputera, np. na obciążonych serwerach sieciowych. Port równoległy zapewnia komunikację w obie strony.

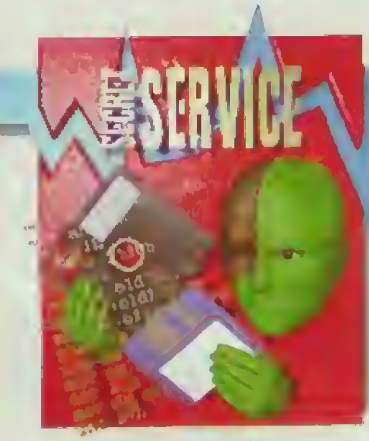
Dla przeciętnego użytkownika najważniejsza jest szybkość przesyłu danych. W starszych układach I/O możliwa była prędkość transmisji 19200 bps (bits per second). W Windows 3.1 jest to maksymalna prędkość, jaką można ustawić bez uaktualnionych driverów. Dzisiejsze komputery wyposażone są w układy UART 16550, które są w stanie dać z siebie 115000 bps. Karta ZyXEL może tę prędkość zwiększyć dwukrotnie albo czterokrotnie. Na największych obrotach można przez zwykły kabel RS-232 przepychać nawet 460000 bps!

Dodatkową zaletą karty jest szesnastobajtowy bufor FIFO, który działa zarówno przy odbieraniu jak i wysyłaniu danych na obu portach. Takie usprawnienie jest bardzo przydatne przy multitaskingu, bo pozwala odciążyć trochę procesor.

Dla większości z was ZyXEL Enhanced 2S1P będzie kolejną ciekawostką techniczną. Gdyby w najbliższej przyszłości powstały gry wymagające dużego transferu przez port szeregowy albo przystępne modemy 36600 lub szybsze, będziecie przynajmniej wiedzieć czego szukać.

Jacek Marczewski

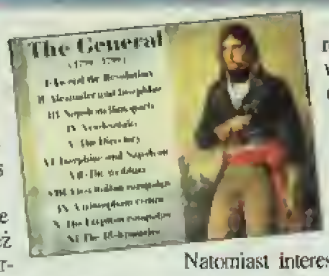
Dystrybutor: ISD Spore
ul. Kielecka 41A, 02-530 Warszawa
tel. (022) 48 82 23
Cena: 125 zł + VAT



Historia nie rozpieszczała Napoleona, nie rozpieszcza też jego wielbicieli. Dopiero w 1995 roku pojawił się produkt przybliżający fascynującą epokę schyłku starego i początków nowego, kapitalistycznego świata.

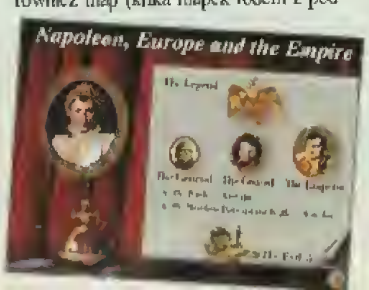
Napoleon...

Firma INFOGRAMES w szerokiej współpracy z PATHE, PERRIN, LE POINT i innymi wydała płytkę o Napoleonie. Jest to typowy „łakier" czyli produkt przeznaczony dla szerokiego odbiorcy, stojący na bardzo wysokim poziomie technicznym, kolorowy i łatwy w obsłudze. Brak w nim niestety muzyki, czy choćby odgłosów bitew, dźwięków werbli, tego wszystkiego co oddaje nastrój tamtych czasów.



Autorzy zadbali o wysoki poziom materiału ilustracyjnego. Prawie każde opisane zdarzenie ma swoje odniesienie w postaci ryciny lub obrazu. Przy okazji można w prosty sposób uzyskać informację o danym dziele pędzla czy piórka. Ta sztywna konwencja przedstawiania dzieł uznanych i najczęściej dobrze znanych razi nieco przy opisie armii (lepsze byłyby z pewnością kolorowe tablice z wyrysowanymi mundurami niźli gwasze, akwarele czy niewyraźne modele z Muzeum Armii Francuskiej) natomiast pozostawia nas w klimacie epoki.

Osoby zainteresowane historią nie będą również usatysfakcjonowane warstwą opisową, której brakuje odniesień źródłowych (skromna bibliografia) jak również map (kilka mapek rodem z podręczników do podstawówki). Skromne opisy przechodzą w fabularyzowany dramat jedynie przy okazji dwóch najważniejszych bitew Napoleona – Austerlitz i Waterloo.

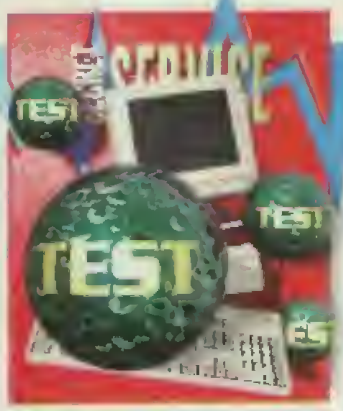


Natomiast interesującą stroną płyty o Napoleonie jest kalendarium zdarzeń przedstawiające fakty z życia bohatera, najważniejsze wydarzenia w historii Francji, nauki i działań wojennych w poszczególnych latach, a także narodziny i śmierć postaci z epoki. Obok krótkich wprowadzeń z poszczególnych etapów życia małego kaprala stanowi to najciekawszą część programu. Poza tym NAPOLEON: EUROPE AND THE EMPIRE to ciekawy zbiór przypadkowych wiadomości i ilustracji z epoki, dla konesera zupełnie niewystarczający.

Na zakończenie warto wspomnieć, iż sprawom polskim poświęcono jak zawsze znaczną ilość miejsca w hasłach – Poniatowski i Walewska. Czy tylko tym się wsławiliśmy zawierzając gwieździe Francji...

Paweł Berger

Dystrybutor: Mirage
ul. Abrahama 4, 03-982 Warszawa
tel. (022) 671-7777
Cena: 95,- zł (zawiera VAT)



2864 Modem Zyxel Elite

Nazwa modem traci swoje pierwotne znaczenie i staje się powoli anachronizmem. Dzisiejsze modemy to prawdziwe kombajny, prawie inteligentne maszyny łączące funkcje kilku tradycyjnych urządzeń biurowych. Takim właśnie „multimodemem" jest najnowszy model firmy ZyXEL.

Już na pierwszy rzut oka widać, że „elita" jest modemem nowej generacji. Na szczęście firma zrezygnowała z surowego wyglądu a' la cegła. Nad wyglądem nowego urządzenia jak i jego zasilacza pracowali spece od ergonomii i estetyki. Nie są to jeszcze obłe kształty Colaniego, ale bardzo harmonijne i estetyczne. O tym, że modem projektowano z myślą o funkcjonalności świadczy 21 diodek umieszczonych na płycie czołowej, a sygnalizujących wszystkie możliwe sygnały. Przeciętny użytkownik zwróci uwagę tylko na kilka z nich:

V34/V32 – kombinacja tych diod informuje o wynegocjowanej szybkości połączenia.

CD (Carrier Detect) – sygnalizuje fizyczne połączenie z innym modemem.

SQ (Signal Quality) – miga gdy pogarsza się jakość połączenia, prawdopodobnie za chwilę zgaśnie CD i trzeba będzie wybierać numer ponownie.

TXD/RXD (Transmit Data/Receive Data) – zapalają się gdy otrzymujemy lub wysyłamy dane. Wściekłe miganie diody RXD działa na użytkownika jak balsam.

FAX/VO – świecą gdy modem jest odpowiednio w trybie faksowym lub głosowym.

Obok baterii diod umieszczono dwa przyciski. Przełączają one tryb DATA/VOICE lub ORIGINATE/ANSWER.

Nowe możliwości

Model Elite posiada z tyłu dwa gniazdka: portu szeregowego i równoległego. Przez pierwszy można przesyłać dane na drodze komputer modem z maksymalną szybkością 460.8 Kbps. Aby ją uzyskać, trzeba mieć w komputerze port o równie dobrych parametrach. Nowością jest możliwość podłączenia modemu do komputera przez port równoległy. Takie rozwiązanie ma dwie podstawowe zalety. Po pierwsze nie ma ograniczeń prędkości przesyłania danych. Wąskim gardłem przestaje być kabel i możliwości interfejsu, a zaczyna być szybkość przetwarzania danych przez program komunikacyjny. Po wtóre, nigdy nie wystąpią błędy typu DATA OVERRUN. W standardzie RS232, po skompletowaniu ośmiu bitów znaku jest on wpisywany do bufora odbiornika. Jeśli odczyt tego bufora nie nastąpi w określonym czasie (konkretnie przed odbiorem następnego znaku), to go tracimy. Port równoległy nie będzie miał tych problemów, choćby nie wiem jak wolno program odbierał z niego dane. Jest to istotny czynnik, jeśli chcemy wykorzystywać modemowe aplikacje w tle pod Windows.

Co ciekawe, port równoległy można również wykorzystać inaczej. Jeśli posiadamy drukarkę ze standardowym wejściem Centronics, to nasz modem może bezpośrednio drukować przysłane faksy, bez konieczności włączania komputera!

Funkcje faksowe jeszcze bardziej rozszerzymy dokładając do modemu opcjonalne 8 MB pamięci RAM. Jak na razie muszą to być 4 kostki 4Mx4 16 Mbit DRAM, ale w najbliższej przyszłości ZyXEL ma udostępnić kod pamięci stałej (ang. firmware) obsługujący również inne konfiguracje. Wtedy modem może samodzielnie magazynować nadchodzące faksy, np. przez cały miesiąc. W taką ilość pamięci można upchać około 200 stron. Zachowane faksy daje się później wydrukować i obrabiać.

Oprogramowanie modemu jest umieszczone w pamięci typu Flash EPROM. To rozwiązanie staje się coraz bardziej popularne, zastosowano je np. w omawianym ostatnio w rubryce sprzętowej Action Replay PC. Przypomnę, że dzięki technologii Flash EPROM można uaktualnić oprogramowanie stałe urządzenia, bez rozkręcania obudowy, wymiany kości czy innych kłopotliwych manewrów. Wystarczy mieć plik z nową zawartością i wydać odpowiednią komendę.

Jakby tego wszystkiego było mało, wprowadzono dwa gniazdka typu jack. Do jednego możemy podłączyć głośniki lub słuchawki by słuchać nagranych wiadomości. Nawiasem mówiąc we wnętrzu urządzenia zamontowano większy głośnik niż w poprzednio testowanym modelu 1496, który poprawia jakość odgrywanych wiadomości. Do drugiego wpina się mikrofon, dzięki czemu swoje „wyszedłem do sklepu, zaraz wracam" daje się zgrywać bezpośrednio do modemu.

Pieśń przyszłości

Jedną z najciekawszych możliwości rozszerzenia Elite 2864 jest opcja ISDN. Uzyskujemy ją wkładając do modemu odpowiedni moduł lub kupując model, który ma takowy już zamontowany. Nowoczesna sieć telefonii cyfrowej jeszcze polskim domom w najbliższym czasie nie grozi, niemniej kiedy tak się wreszcie stanie, posiadacz „elity" będzie na to przygotowany. W zależności od konfiguracji, przez linię ISDN możemy fizycznie przepychać 64 Kbps lub 128 Kbps! Jeśli uwzględnimy kompresję V.42bis to teoretyczna przepustowość będzie do czterech razy większa.

Innym futurystycznym bajerem jest możliwość korzystania z telefonu komórkowego, zamiast ze zwykłej linii telefonicznej. W analogowych „komórkowcach" istnieją dwa zjawiska, które dla rozmów mają pomijalne znaczenie, ale są gilotyną dla modemu. Pierwsze objawia się na granicie komórek, kiedy przerzuca się łącze radiowe z jednej na drugą. Powoduje to chwilowy zanik sygnału, który posyła modem w malinę. Podobny efekt występuje okresowo, kiedy telefon komórkowy znajduje się w ruchu lub kiedy centrala nakazuje zmienić moc nadawania. Obie sytuacje powodują niską wydajność i częste zrywanie łącza. ZyXEL opracował własne protokoły transmisji, aby radzić sobie z tymi właśnie problemami. Teoretyczny układ pracy wygląda następująco. Jedziemy limuzyną z ważnej konferencji na lotnisko. Ponieważ w samolocie nie pozwolą skorzystać z komórkowca, żeby nie mylić przyrządów pokładowych, transfer danych do firmy trzeba wykonać w samochodzie. W tym celu wyjmujemy z teczki notebooka. Podpinamy do niego naszą „elitę". Telefon komórkowy sprzęgamy z modemem przez adapter, pełniący rolę przejściówki. Jako zasilanie posłuży gniazdko zapalniczki w samochodzie. To brzmi jak wyjęte z powieści cyberpunkowej, ale jest całkowicie prawdziwe.

Podsumowanie

Żeby zdecydować się na zakup modemu Elite 2864 nie trzeba mieć aż tak wyrafinowanych potrzeb jak wyżej. Z drugiej strony wykorzystywanie tego urządzenia wyłącznie do dzwonienia po BBS'ach czy podłączania się do Internetu jest marnotrawstwem. Modem ten świetnie sprawdzi się, jeśli dodatkowo będzie pełnił funkcje faksu i automatycznej sekretarki, a więc w domowym biznesie albo w firmie. W tym ostatnim przypadku na korzyść produktu przemawia dodatkowo, że jest on zgodny z oprogramowaniem Netware.

Jacek Marczewski

Dystrybutor: ISD Spore
ul. Kielecka 41A, 02-530 Warszawa
tel. (022) 48 82 23
Cena: 1495 zł + VAT

W pudełku:
– modem ZyXEL Elite 2864
– 1 dyskietka 3,5" z oprogramowaniem
– podręcznik obsługi i broszura
– zasilacz
– kabel RS232C
– kabelek telefoniczny

MARKSOFT

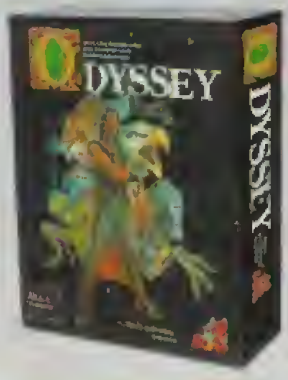
MARKSOFT INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

PROGRAM DLA KAŻDEGO

ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft@polbox.com.pl

Exile
AMIGA

Gloom Deluxe
AMIGA 2MB



Odyssey
AMIGA

EXILE

Exile to gra przygodowa, której akcja toczy się w znakomicie przedstawionej scenerii wielopoziomowych, podziemnych korytarzy obcej planety. Gra przeznaczona jest dla jednego użytkownika, który dysponując niezwykłym orężem musi powstrzymać okrutnego Triaxa. Cena 48.00 zł.

STAR RANGERS

Star Rangers łączy w sobie walory najlepszych gier strategicznych, a także gier akcji. - Jesteś dowódcą doskonale uzbrojonej korwety międzygalaktycznej. Masz za zadanie obronić cywilizację XXIII w. Szybka, trójwymiarowa grafika i realistyczne efekty dźwiękowe zapewnią Ci doskonałą zabawę. Cena 122.00 zł.

GLOOM DELUXE

Dwa programy w jednym! Gloom Deluxe to dwie wersje znanego Glooma. Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy, którzy uzbrojeni w najrozmaitsze rodzaje broni, penetrują tajemniczy, niebezpieczny labirynt. Cena 61.00 zł.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER '95/'96

Sensible World of Soccer '95/'96 to kompletny system symulacji rozgrywek piłkarskich przeznaczony zarówno dla jednego, jak i dla wielu graczy [do 64]. Gra jest kontynuacją, a także rozwinięciem doskonale przyjętej edycji Sensible Soccer i choćby tylko z tego powodu gwarantuje dobrą zabawę. Cena 84.20 zł.

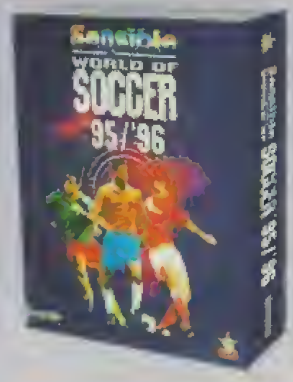
ODYSSEY

Pozbawiony królestwa siedmiu wysp młody książę, prawowity sukcesor tronu, pragnie odzyskać utracone dziedzictwo. W tym celu musi stawić czoła wielu niebezpieczeństwom i pokonać okrutnego wuja. Gra przeznaczona dla jednego gracza, zapewnia wspaniałą rozrywkę. Cena 48.80 zł.

SUPER TENNIS CHAMPS

Udana symulacja kortu tenisowego na którym szesnastu zawodników rozgrywa ekscytującą batalię. Gra umożliwia rozgrywanie meczów ligowych i gier pokazowych, zarówno w singlu jak i deblu. Tennis Champs, przeznaczony dla jednego użytkownika, zapewnia udział w jednym z czterech światowych turniejów tenisowych i gwarantuje doskonałą zabawę. Cena 48.80 zł.

Star Rangers
PC CD ROM



Sensible World of Soccer'95/'96
AMIGA

Super Tennis Champs
AMIGA

MARKSOFT

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 52-59-83

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 Siedlce
tel./fax (0-25) 252-26

TECHLAND
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
Al. St. Zjednoczonych 65 paw. A2
04-028 Warszawa
tel./fax (0-22) 13-09-26

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskie 13a
01-722 Warszawa
tel. (0-61) 52-59-83

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kłaczki 4/1, 51-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

SDH FENIKS
Szewska 75 IVp. stoisko nr.1
50-053 Wrocław

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51
tel. (0-22) 25-71-51
Czynne 7 dni w tygodniu $9^{00} - 17^{00}$

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18, fax (0-22) 672-50-80
Czynne poniedziałek – piątek w godz. $9^{00} - 20^{00}$
Sobota-Niedziela w godz. $10^{00} - 16^{00}$

fragment naszej oferty

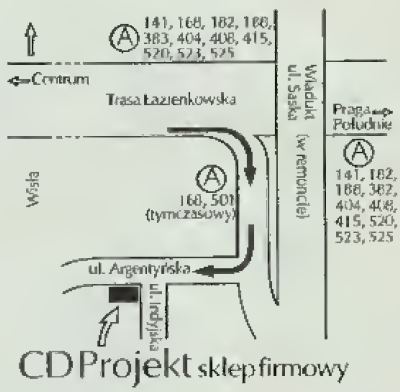
GRY:	
Al Unser Jr. Arcade Racing	79
Allied General	145
Aliens (2xCD)	145
Battles in Time	95
Battle Beast	139
Battle Isle 3 (2xCD)	169
Descent (polska instrukcja)	129
Doom (Sony Playstation)	219
Dr. Drago's Madcap Chase	129
Dungeon Master 2 (polska instrukcja)	139
Frankenstein (polska instrukcja)	159
Game Gun + Crime Patrol (polska instrukcja)	189
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter (polska instrukcja)	99
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instrukcja)	69
McKenzie & Co. (6xCD, polska instrukcja)	125
MegaPak vol. 3 (12xCD)	149
MegaPak vol. 4 (11xCD)	139
Mega TriPak (4xCD)	69
Mortal Kombat 3 (polska instrukcja)	179
NBA Jam (polska instrukcja)	169
Nowy Teenagent (polska instrukcja)	69
Perfect General 2	119
Skins Golf - Game at Bighorn	129
Space Pirates (polska instrukcja)	99
Stonekeep (polska instrukcja)	169
Titan's Legacy (2xCD, polska instrukcja)	95
Virtual Pool	159
War at Sea Collection	69
Warcraft 2 (polska instrukcja)	145
WWF Wrestlemania (polska instrukcja)	119
Zombie Dinos	99
PROGRAMY UŻYTKOWE I EDUKACYJNE:	
Amer. Concise Encyclopedia	99
Chopin – Życie Twórcy (polska instrukcja)	119
Euro Plus + Professional Pack	400
Genius: Video English	115
DK: Encyclopedia of Nature	159
DK: Encyclopedia of Science	159
DK: History of the World	159
DK: Incredible Stowaway!	124
DK: My First Incredible Dictionary	124
DK: P.B. Bear's Birthday Party	124
DK: The Ultimate Human Body	159
DK: The Way Things Work	159
DK: World Reference Atlas	175
DK: Anne Hooper's Ultimate Sex Guide	159
DK: Virtual Reality Bird	124
DK: Virtual Reality Cat	124
DK: Childrens Dictionary	124
DK: AMA Family Medical Guide	175
MS Cinemania '96	155

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



CD Projekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na tę super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już są!
...Mc Kenzie & Co. 125
...Battles in Time 95
...Nowy Teenagent 69
...WWF Wreslemania 119
...DOOM na PSX 219

...wkrótce...
...ALG Gangsta Coll.
...Batman
...NBA 96

Wyłączny dystrybutor

AMERICAN LASER GAMES · QQP QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS · BLIZZARD ENTERTAINMENT · Blue Byte · Interplay

Autoryzowany dystrybutor

G interactive · DK Dorling Kindersley

NAJNOWSZE

karty dźwiękowe, pakiety multimedialne

SOUND BLASTER

PLUG'N'PLAY

napędy

CD-ROM

4, 6, 8 Speed

GŁOŚNIKI

ATRAKCYJNE CENY – BEZPOŚREDNI IMPORT

ANPA s.c.

Biuro handlowe – ul. Puławska 1A/6

02-515 Warszawa, tel/fax: (0-22) 49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżoną nazwą produktu i została użyta wyłącznie w celach informacyjnych.

Chcesz coś zmienić w swoim komputerze? Nie odpowiada Ci konfiguracja? Chcesz coś dodać, coś ująć, coś wymienić? Nic bardziej prostszego. No tak, kłopoty z transportem, a do najbliższej firmy świadczącej tego typu usługi szmat drogi!
A może po prostu nie chcesz narazić bądź co bądź delikatnego sprzętu na uszkodzenia jakie mogą przytrafić się podczas podróży?

NIE MARTW SIĘ

FIRMA

MULTISERWIS

to wszechstronne

MODERNIZACJE KOMPUTERÓW

PC 286,386 i 486

Wymieniamy lub montujemy podzespoły:
płyty główne, procesory, pamięci, hard dyski, karty graficzne, kontrolery, itp.
Montujemy CD-ROM'y i karty muzyczne.
Na zakupione części dajemy 12-miesięczną gwarancję.
Służymy fachową pomocą.
Skupujemy używane części, także te pochodzące z wymiany.
Nie musisz się martwić, co zrobisz ze starymi podzespołami, zaoferujemy Ci korzystne ceny!!!
A to wszystko na miejscu, bezpośrednio u Ciebie zainstaluje wykwalifikowany personel.
DZIAŁAMY NA TERENIE CAŁEJ POLSKI !!!

SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KOMPUTERÓW AMIGA

po rewelacyjnie niskich cenach!!!
zapewniamy serwis i półroczną gwarancję na używany sprzęt.

AMIGA 500	450 zł	AMIGA 600	550 zł
AMIGA 1200	1050 zł	AMIGA CD32	500 zł

Jeśli chcesz zasięgnąć bardziej szczegółowej informacji zadzwoń do nas, odpowiemy na każde pytanie.
pon.-pt. w godz. 11-18
(0-22) 672 14 96 lub (0-22) 36 88 11

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa

ul. Powsińska 40/24

Uwaga! Kolejna znacząca obniżka!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
☐ 3D POOL	9.76
☐ ACTION FIGHTER	9.76
☐ AGENT CZESIO	18.30
☐ ALIEN BREED 3D	113.00
☐ ALIEN TARGET	18.30
☐ ARNIE	13.40
☐ ARNIE 2	18.30
☐ BANSHEE A1200	52.00
☐ BARBARIAN	9.76
☐ BIONIC COMMANDO	9.76
☐ BLASTEROIDS	9.76
☐ BLINKY'S SCARY SCHOOL	18.30
☐ BMX SIMULATOR	9.76
☐ BOO!	9.76
☐ BRIDES OF DRACULA	21.90
☐ BRUTAL FOOTBALL A500	29.50
☐ BRUTAL FOOTBALL A1200	29.50
☐ BUDOKAN	18.30
☐ BUNNY BRICKS	19.52
☐ BURNTIME	39.50
☐ CADAVER	24.40
☐ CALIFORNIA GAMES 2	9.76
☐ CAMPAIGN 2	67.00
☐ CARNAGE	13.42
☐ CARRIER COMMAND	9.76
☐ CLASSIC BOARD GAMES	18.30
☐ CD DO GROSZA	25.00
☐ COALA	87.80
☐ COLONEL'S BEQUEST	24.40
☐ COLONIZATION	85.00
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRUISE FOR A CORPSE	24.40
☐ CRYSTAL DRAGON	50.00
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
☐ CYBER KICK	18.30
☐ CYBERFORCE	29.50
☐ CYTADELA	39.00
☐ DALEK ATTACK	25.62
☐ DAN WILDER	21.00
☐ DANGEROUS STREETS	26.00
☐ DAWN PATROL	89.00
☐ DEMON BLUE	17.00
☐ DESERT STRIKE	24.40
☐ DINOSAUR DETECTIVE AGENCY	25.62
☐ DISCER	18.30
☐ DOC CROC'S ADVENTURE	13.42
☐ DOMAN-GRZECHY ARDANA	31.00
☐ DRACULA	18.30
☐ DRAGONSTONE	51.00
☐ DREAMWEB A500	89.00
☐ DUNGEON MASTER	18.30
☐ EDD THE DUCK 2	13.42
☐ EKSPERYMENT DELFIN	34.00
☐ ENERGY MOVER	34.00
☐ EPIC	24.00
☐ EXILE	48.80
☐ F-19 STEALTH FIGHTER	18.30
☐ F1 TORNADO	18.30
☐ FIELDS OF GLORY A500	48.00
☐ FIELDS OF GLORY A1200	48.00
☐ FIST FIGHTER	13.42
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26.80
☐ FOOTBALL GLORY	39.00
☐ FOOTBALL GLORY A1200	42.00
☐ FOREST DUMB	21.00
☐ FRANKENSTEIN	13.42
☐ FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23.50
☐ FURRY OF THE FURRIES	52.40
☐ FUTURE WARS	24.40
☐ GAMEPACK (4 GRY)	54.00
☐ GATE 2 FREEDOM	29.50
☐ GENESIA	52.40
☐ GIELDA SWIATOWA	25.62
☐ GUARDIAN A1200	52.00
☐ HEIMDALL 2 A500	47.00
☐ HIGH SEAS TRAD. A1200	51.20
☐ HIPERSŁ. AN-POL,POL-AN	21.90
☐ HIRED GUNS	46.30
☐ HOVERSPRINT	14.60
☐ HUMANS 2	30.50
☐ ICE HOCKEY	13.42
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	9.76
☐ INDIANA JONES ACTION	9.76
☐ INFERIOR	19.52
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	32.90
☐ INTERNATIONAL SOCCER	18.30
☐ INTERNATIONAL TENNIS	13.42
☐ ISHAR 2 A500+,600	37.00
☐ ISHAR 3 A500+, 600	40.00
☐ JAGUAR XJ220	24.00
☐ JAMES POND 3 A1200	30.00
☐ JANOSIK	9.76
☐ JURAJSKI SEN	21.00
☐ K-240	36.60
☐ KAJKO I KOKOSZ	37.00
☐ KARCIARZ	15.86
☐ KING'S QUEST 1	30.50
☐ KINGMAKER	48.80
☐ KNIGHTS OF THE SKY	24.00
☐ KRĘTACZ	14.00
☐ LAMBORGHINI	39.00
☐ LAST SOLDIER	14.00
☐ LEGENDS OF VALOUR	24.40
☐ LIGA POLSKA MANAGER	19.00
☐ LIGA POLSKA MANAGER'96	37.00
☐ LINKS – GOLF	18.30
☐ LOST IN MINE	30.00
☐ MAGICZNA KSIĘGA	24.00
☐ MEGA BLAST	18.30
☐ MEGAPACK (4GRY)	48.80
☐ MENTOR	35.00
☐ METAL KOMBAT	30.50
☐ METAL MUTANT	24.00
☐ MIDWINTER 2	24.40
☐ MIECZE VALDGIRA	12.00
☐ MISJA HAROLDA	50.00
☐ MONSTER	18.30
☐ MR TOMATO	20.00
☐ NOVAPAINT	36.00
☐ ODYSSEY	48.00
☐ OKRĘTY	13.42
☐ OPERATION HARRIER	9.76
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ OSCAR A500	25.60
☐ OSCAR A1200	26.00
☐ PECHOWY PREZENT	29.50
☐ PINBALL ILLUSIONS A1200	54.00
☐ PINKIE	30.00
☐ POLE WALKI	21.00
☐ PRAWO KRWI	34.50
☐ PRAWO KRWI A1200	33.00
☐ PROJECT BATTLEFIELD	26.00
☐ QWAK	39.00
☐ RALLY CHAMP A500+,600,1200	42.00
☐ RICK DANGEROUS 1	9.76
☐ RICK DANGEROUS 2	9.76
☐ RISKY WOODS	18.30
☐ ROAD RASH	18.30
☐ ROADKILL A1200	32.90
☐ ROBINSON'S REQ.A500+,600	52.00
☐ ROBOCOD	9.76
☐ ROOSTER	14.00
☐ ROOSTER 2	18.00
☐ SABRE TEAM A500	36.00
☐ SEEK AND DESTROY	39.00
☐ SEN	18.30
☐ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	84.00
☐ SINK OR SWIM	18.30
☐ SKARB TEMPLARIUSZY	24.40
☐ SKAUT KWATERMISTRZ	24.40
☐ SKELETON KREW A1200	39.50
☐ SKI SYMULATOR	9.76
☐ SKY HIGH STUNTMAN	9.76
☐ SMUS	18.30
☐ SOCCER KID A500	41.00
☐ SOCCER STARS'96	89.00
☐ SOCCER SUPERST. A500+,600	69.50
☐ SOCCER SUPERST. A1200	69.50
☐ SPACE QUEST 1	30.50
☐ SPEEDWAY MANAGER 2	22.00
☐ SPERIS LEGACY	104.00
☐ STARBLADE	24.00
☐ STORM MASTER	29.00
☐ STREET FIGHTER	9.76
☐ STREET HASSLE	9.76
☐ STUNT CAR RACER	9.76
☐ SUPER SKIDMARKS A+A1200	39.00
☐ SUPER STARDUST A1200	79.90
☐ SUPER TENNIS CHAMP	48.00
☐ TAEKWONDO MAS. A1200	27.00
☐ TAG TEAM WRESTLING	13.42
☐ TEQ	15.86
☐ THE GAMES	24.00
☐ TITANIC BLINKY	18.30
☐ TORNADO A500	54.90
☐ TORNADO A1200	57.30
☐ TRAPS & TREASURES	29.50
☐ TROLLS A500	23.10
☐ UBEK A1200	20.00
☐ UFO:ENLINKN A1200	48.80
☐ UNIVERSAL WARRIOR	18.30
☐ UNIVERSE	47.00
☐ UTOPIA	30.50
☐ VABANK	13.42
☐ VICKY	13.42
☐ WILD CUP SOCCER	30.50
☐ WILD WEST	13.42
☐ WINTER SUPERSPORTS	23.10
☐ WISIELEC	19.50
☐ WOLFCHILD	19.00
☐ WORLD CUP YEAR 94	76.80
☐ WORLD RUGBY MANAGER	9.76
☐ WORLDS OF LEGEND	48.30
☐ WORMS	98.00
☐ XENON 2	9.76
☐ XTREME RACING A1200	61.00
☐ ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	26.00
☐ ZAKLĘTA WYSPA	25.62
☐ ZEEWOLF	65.00
☐ ZOMBIE	18.30
☐ ZOOL	36.60

CD32

	zł, gr
☐ ALFRED CHICKEN	25.00
☐ ALIEN BREED 3D	117.00
☐ ALIEN BR.T.ASSAULT	81.00
☐ ALL TERRAIN RACING	74.00
☐ ARCADE POOL	52.40
☐ BIG 6	61.00
☐ CHAOS ENGINE	45.00
☐ DANGEROUS STREETS	46.00
☐ DRAGONSTONE	50.00
☐ FIRE & ICE	45.00
☐ FLY HARDER	50.00
☐ GUARDIAN	45.00
☐ KID CHAOS	39.00
☐ KINGPIN	51.00
☐ OVERKILL+LUNAR-C	26.00
☐ PINBALL ILLUSIONS	61.00
☐ PREMIERE	16.00
☐ ROADKILL	50.00
☐ SENSIBLE SOCCER	42.70
☐ SKELETON KREW	39.00
☐ SOCCER SUPERSTARS	58.00
☐ SPERIS LEGACY	109.00
☐ SUMMER OLYMPIX	46.00
☐ SUPER SKIDMARKS	68.00
☐ SUPER STARDUST	79.00
☐ TROLLS	46.00
☐ UNIVERSE	62.00
☐ VITAL LIGHT	24.00
☐ WHIZZ	58.00
☐ WORMS	110.00

action DETAL
SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17
bbs 641-45-60

ACTION REPLAY DO PC
CD ROMY 2,4,6 SPEED
KARTY MUZYCZNE
GŁOŚNIKI, GRY

CD PROJEKT DYSTRYBUTOR

Przy zakupie komputera zniżka na gry.

ACTION MODEL 401

Procesor	AMD
Płyta główna	SIS 496/497 CHIPSET
Cache	256 CACHE (512 MAX)
Pamięć	4 MB RAM (128 MB MAX)
Dysk Twardy	635 MB ENHANCED IDE
FDD	3.5" 1.44 MB
Karta Graficzna	32 BIT TSENG 4000 1 MB
Kontroler	32 BIT PCI EIDE
Obudowa	MINI TOWER LUX
Klawiatura	101 KEY ENHANCED
Mysz	HI RESOLUTION 300 DPI
Porty	2 SERIAL, 1 PARALLEL, GAME

ACTION MODEL 501

Procesor	INTEL PENTIUM
Płyta główna	INTEL TRITON
Cache	256 KB (1 MB MAX)
Pamięć	8 MB (128MB MAX)
Dysk Twardy	635 MB ENHANCED IDE
FDD	3.4" 1.44 MB
Karta Graficzna	32 BIT TSENG 4000 1 MB
Kontroler	32 BIT PCI EIDE
Obudowa	MINI TOWER LUX
Klawiatura	101 KEY ENHANCED
Mysz	HI RESOLUTION 300 DPI
Porty	2 SERIAL, 1 PARALLEL 16650 UART)

DX/2 66	2742 zł	PENTIUM 75	3464 zł
DX/2 80	2761 zł	PENTIUM 90	3759 zł
DX/4 100	2821 zł	PENTIUM 100	3794 zł
DX/4 120	2901 zł	PENTIUM 120	4035 zł

RATY ... tak tanio że kask zrywa !!! RATY

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA
02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Uwaga! Kolejna znaczaca obniżka!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY (imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"

	zł, gr
☐ 3"LOGIC	20.70
☐ 7 DNI 7 NOCY	39.00
☐ ALIEN BREED	36.60
☐ ALIEN BREED TOWER ASS	85.00
☐ ALLO, ALLO – CARTOON FUN	29.20
☐ ARNIE 2	24.40
☐ BATMAN RETURNS	48.00
☐ BATTLESTORM	19.00
☐ BRIDGE CHALLENGER	103.00
☐ BRUTAL FOOTBALL	29.50
☐ BUDOKAN	18.30
☐ BULLY'S SPORTING DARTS	15.80
☐ BUREAU 13	48.00
☐ BURNTIME	39.50
☐ BUZZ ALDRIN'S RACE	48.50
☐ CADAVER	24.40
☐ CAR & DRIVER	30.50
☐ CARNAGE	13.40
☐ COLONIZATION PL	84.00
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
☐ DALEK ATTACK	25.60
☐ DANGEROUS STREETS	28.00
☐ DEMON BLUE	17.00
☐ DESERT STRIKE	61.00
☐ DINOSAUR DETECTIVE AGENCY	25.60
☐ DRACULA	18.30
☐ DUNGEON MASTER	24.40
☐ ELECTROBODY	30.50
☐ EPIC	27.00
☐ EPIC PINBALL	30.50
☐ F-19 STEALTH FIGHTER	18.30
☐ FIELDS OF GLORY	46.80
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	72.00
☐ FLIPPER	37.80
☐ FOOTBALL GLORY	50.00
☐ FORTRESS OF DR RADIAKI	65.80
☐ FRANKENSTEIN	30.50
☐ FRONT LINES	58.00
☐ FUTURE WARS	24.40
☐ GALACTIC RATS	19.50
☐ GENESIA	50.00
☐ GRAND PRIX UNLIMITED	29.50
☐ GUILTY	48.00
☐ HARPOON 2	48.00
☐ HEIMDALL 2	47.00
☐ HIRED GUNS	36.60
☐ IMPERIUM GALACTICA	19.50
☐ INFERNO	95.00
☐ INFERNO – SPECIAL EDITION	115.00
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	46.30
☐ INTERNATIONAL ATHLETIC	13.40
☐ INTERNATIONAL TENNIS	13.40
☐ ISHAR 2	37.00
☐ ISHAR 3	44.00
☐ JAZZ JACK RABBIT	36.60
☐ JAZZ JACK RABBIT 2	36.60
☐ KAJKO I KOKOSZ	45.00
☐ KINGMAKER	48.80
☐ KINGPIN	45.00
☐ KLIK & PLAY	84.00
☐ KOSMOS	35.00
☐ LAMBORGHINI	39.00
☐ LEGEND OF VALOUR	24.40
☐ LIGA POLSKA MANAGER'95	37.00
☐ LINKS – GOLF	18.30
☐ LORDS OF THE REALMS	61.00
☐ MEGA BLAST	23.00
☐ METAL MUTANT	24.00
☐ MIDNIGHT PUZZLE	35.30
☐ MIDWINTER 2	24.40
☐ MISJA HAROLDA	49.00
☐ NASCAR RACING	73.00
☐ ONE MUST FALL 2097	50.00
☐ OPERATION BODYCOUNT	42.00
☐ OPERATION COMBAT 2	23.00
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ OSADNICY	26.80
☐ OSCAR	30.50
☐ PATRIOT	40.00
☐ PIOTRKÓW 1939	42.00
☐ POLICE QUEST 1	30.50
☐ PRAWO KRWI	35.00
☐ QUARANTINE	46.80
☐ QUEST FOR GLORY 1	30.50
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34.70
☐ ROBINSON'S REQUIEM	56.00
☐ ROBRO	30.50
☐ SABRE TEAM	40.00
☐ SAPER	14.60
☐ SCOTTISH OPEN	57.00
☐ SINK OR SWIM	19.50
☐ SKAUT KWATERMASTER	36.00
☐ SMUŚ	19.50
☐ SOŁTYS	34.00
☐ SOCCER KID	45.00
☐ SPACE QUEST 1	30.50
☐ SSSM MANAGER PIŁKARSKI	18.50
☐ STARBLADE	24.00
☐ STARSHIP COMMAND ADV.	50.00
☐ SURF NINJAS	28.00
☐ TAJEMNICA STATUETKI	24.40
☐ TASK FORCE	48.80
☐ TEENAGENT	47.00
☐ TFX	115.00
☐ TORNADO	57.30
☐ TRANSPORT TYCOON	48.00
☐ TROLLS	25.60
☐ TYRIAN	36.00
☐ UFO:ENEMY UNKNOWN	48.80
☐ UTOPIA	30.50
☐ VALHALLA	36.60
☐ VINYL BOGINI Z MARSA	29.00
☐ VIRTUOSO	46.80
☐ WALLS OF ROME	46.30
☐ WHIZZ	35.20
☐ WINTER SUPERSPORTS	23.10
☐ WORLD CUP YEAR 94	89.00
☐ WORLDS OF LEGEND	48.30
☐ WORMS	109.00
☐ X-COM:TERROR Z GŁĘB.PL	84.00

PC CD-ROM

	zł, gr
☐ 1942 PACIFIC AIR WAR	79.00
☐ ACTION SOCCER	72.00
☐ ACTUA SOCCER	110.00
☐ AIR POWER	140.00
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	100.00
☐ ALL UNSER ARCADE RACING	60.00
☐ ALONE IN THE DARK 1	43.00
☐ ALONE IN THE DARK 2	73.00
☐ ALONE IN THE DARK 3	91.00
☐ ANVIL OF DAWN	145.00
☐ APACHE LONGBOW	114.00
☐ ARCADE POOL + OVERDRIVE	66.00
☐ ARMORED FIST	61.00
☐ ASTERIX-CAESAR'S CHALLENGE	130.00
☐ ATLAS OF EUROPE	91.50
☐ BUREAU 13	48.80
☐ BURNTIME	48.00
☐ CHAOS CONTROL	129.00
☐ CIVIL WAR	95.00
☐ CRUSADER - NO REMORSE	127.00
☐ CYBERIA	94.00
☐ CYBERSPEED	147.00
☐ DAWN PATROL	99.00
☐ DESCENT	130.00
☐ DIG	143.00
☐ DR DRAGO'S MADCAP CHASE	129.00
☐ DR RADIAKI	73.00
☐ DRAGON LORE	48.00
☐ DRUID	140.00
☐ DUNGEON MASTER 2	138.00
☐ ENTOMORPH	154.00
☐ EXPECT NO MERCY	157.00
☐ EXTREME PINBALL	109.00
☐ F-14 FLEET DEFENDER GOLD	103.00
☐ FADE TO BLACK	127.00
☐ FIFA SOCCER '96	121.00
☐ FIGHTER WING	69.00
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	85.00
☐ FLIGHT UNLIMITED	171.00
☐ FRONT LINES	73.00
☐ FRONTIER-FIRST ENCOUNTERS	104.00
☐ GRAND PRIX MANAGER	127.00
☐ HEIMDALL 2	47.00
☐ HELL	98.00
☐ HEROES OF MIGHT & MAGIC	146.00
☐ HI-OCTANE	45.00
☐ HIGH SEAS TRADER	73.00
☐ INCA COLLECTION 1+2	116.00
☐ INFERNO	95.00
☐ INFERNO-SPECIAL EDITION	115.00
☐ KASPAROV'S + BRIDGE	48.00
☐ KING'S QUEST 7	92.00
☐ KINGDOM:THE FAR REACHES	139.00
☐ KINGPIN	51.00
☐ KLIK & PLAY	105.00
☐ LAST BOUNTY HUNTER	93.00
☐ LAST DYNASTY	138.00
☐ LION	145.00
☐ LITIL DIVIL	68.00
☐ LORDS OF THE REALMS	79.30
☐ LOST EDEN	127.00
☐ MAD DOG MCCREE 2	69.00
☐ MAGIC CARPET 2	121.00
☐ MORTAL KOMBAT 3	169.00
☐ NAPOLEON	95.00
☐ NEW WORLD OF LEMMINGS	46.80
☐ NHL HOCKEY'95	48.80
☐ NOWY TEENAGENT	66.00
☐ PICTURE PERFECT GOLF	95.00
☐ PRIMAL RAGE	116.00
☐ PRIVATEER	48.00
☐ PRO PINBALL THE WEB	98.80
☐ RAVENPROJECT	144.00
☐ REBEL ASSAULT 2	165.00
☐ RED GHOST	109.80
☐ RIDDLE OF MASTER LU	136.00
☐ SCOTTISH OPEN	68.00
☐ SCREAMER	119.00
☐ SEA LEGENDS	152.00
☐ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	118.00
☐ SHOCK WAVE	127.00
☐ SILENT STEEL	174.00
☐ SOCCER STARS'96	109.60
☐ SPACE PIRATES	99.00
☐ SPACE Q. 6-ROGER WILCO	102.00
☐ SPACE SHUTTLE	51.20
☐ STAR TREK NEXT GENERATION	153.00
☐ STEEL PANTHERS	140.00
☐ STUNT DRIVER	30.50
☐ SU-27 FLANKER	160.00
☐ SYRACUSE LANG.SYS. JR	75.00
☐ SYRACUSE LANG.SYS.SR	75.00
☐ SYRACUSE L.S.+MIKROFON	95.00
☐ TEMPEST 2000	128.00
☐ TFX	115.00
☐ THE GREATEST	79.00
☐ THUNDERHAWK 2	150.00
☐ THUNDERSCAPE	142.00
☐ TORNADO	61.00
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	84.00
☐ UNDER A KILLING MOON	149.00
☐ VIRTUA CHESS	128.00
☐ VIRTUAL POOL	150.00
☐ WARCRAFT 2	136.00
☐ WARHAMMER	157.00
☐ WHIZZ	39.00
☐ WING COMMANDER 2	48.00
☐ WINGS OF GLORY	48.80
☐ WORLDS OF LEGEND	51.00
☐ WORMS	132.00

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
– Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia.
– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Allied General	138,-
FIFA'96	127,-
Mega Tripak (4xCD)	65,-
- USS Ticonderoga	
- Cyclemania	
- Thunders	
Screamer	125,-
The Dig	149,-
Warcraft 2	142,-

Wkrótce w sprzedaży po najniższej cenie w kraju:
NBA Live´96

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
koszt przesyłki wliczony w cenę programu
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

Discomp

ŚWIAT KONSOL

POLECAMY NAJNOWSZE GRY NA KONSOLE

SUPER NINTENDO
KILLER INSTINCT
WWF WRESTLEMANIA
MORTAL KOMBAT 3
BOOGERMAN
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96

SEGA MEGA DRIVE
COMIX ZONE
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96
PAGEMASTER
DEMOLITION MAN
BATMAN FOREVER
EARTHWORM JIM 2

GAME BOY
DONKEY KONG LAND
BATMAN FOREVER
JUDGE DREDD
ASTERIX & OBELIX
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
ALADDIN

SEGA SATURN
VIRTUA FIGHTER 2
SEGA RALLY
RAYMAN
VICTORY BOXING
VIRTUA COP
FIFA SOCCER '96
PANZER DRAGOON

ATARI JAGUAR
POWER DRIVE
PITFALL
RAYMAN
I WAR
MISSILE COMMAND
SUPER CROSS 3D
ULTRA VORTEK

SONY PLAYSTATION
LONE SOLDIER
KRAZY IVAN
JUPITER STRIKE
TWISTED METAL
THUNDERHAWK 2
FIFA SOCCER '96
LOADED

BIURO HANDLOWE
I SPRZEDAŻ DETALICZNA
" DISCOMP "
SADY ŻOLIBORSKIE 13 A
01-772 WARSZAWA
e-mail: discomp@slip.net
TEL. 022 6690032
FAX. 022 245366

POSIADAMY W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE DOSTĘPNE W POLSCE * PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ * ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PRZYŚLIJ ZAADRESOWANĄ KOPERTĘ ZWROTNĄ I INFORMACJE O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA * NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI GIER I DYSTRYBUTORAMI PROGRAMÓW * PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH (LIST, TELEFON, FAX) NALEŻY DOLICZYĆ KOSZTY WYSYŁKI * ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY ULICY GEN. ABRAHAMA 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00
PRZEDSTAWIONA OFERTA TO ZALEDWIE FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...

MIRAGE SOFTWARE
03–982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

1944 ACROSS THE RHINE	strat.	134.00
AIV NETWORKS	ekonomiczna, hit!	128.00
ACTION SOCCER	piłka nożna	75.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	43.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	73.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	97.00
ANVIL OF DAWN	role playing	Tel.
ASTERIX	planszowo–przygodowa	135.00
BATTLE ISLE 3	strategia	60.00
BUREAU 13	przygodowa	85.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	158.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	135.00
CHRONOMASTER	przygodowa	Tel.
COMANCHE vs WERWOLF	symulacja	122.00
COMMAND & CONQUER	2CD, hit!	145.00
COMBAT AIR PATROL	symulacyjna	134.00
CRUSADER – NO REMORSE		134.00
DEADALUS ENCOUNTER	film	134.00
DUNGEON MASTER 2	role playing	139.00
ENCORE	3 gry, przygoda, symulacja	48.00
EUROFIGHTER 2000	symulacja	189.00
EXTREME PINBALL	flipper	109.00
FADE TO BLACK	przygodowa	134.00
FIFA SOCCER '96	piłka nożna	134.00
FIGHTER WING	symulacyjna	69.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyg.	90.00
FLIGHT UNLIMITED	symulacja	163.00
FOOTBALL LTD	manager piłkarski	146.00
FX FIGHTER	walki virtualne	168.00
GUILTY	przygodowa	85.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
HELL	przygodowa	103.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC	rpg	148.00
HI–OCTANE	zręcznościowa	48.00
INFERNO	symulacja kosmiczna	95.00
INFERNO SPEC.	+metal box, T-shirt	115.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN		136.00
JOHNNY BAZOOKATONE	zręczn.	Tel.
KASPAROW/BRIDGE	szachy+bridge	48.00
KLIK & PLAY	(PL) do robienia gier	109.00
KOSHAN CONSPIRACY	przygoda	73.00
LION	... zostałeś twoim!	Tel.
LOST EDEN	przygodowa	134.00
MACHIAVELLI – KSIĄŻĘ	wersja PL	109.00
MAGIC CARPET 2	nowa wersja	134.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	136.00
MEGA RACE	wyścigi	55.00
MORTAL KOMBAT 3	bijatyka, hit	179.00
NEED FOR SPEED	samochody, hit!	134.00
NOWY TEENAGENT	polska przygoda	69.00
PHANTASMAGORIA	horror–przyg.	164.00
PRIMAL RAGE	walki dinozaurów	119.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit!	128.00
PRIVATEER	kosmiczna	48.00
RIDDLE OF MASTER LU	przygod.	146.00
SCOTTISH OPEN	virtualny golf	70.00
SEA LEGENDS	piraci, handel, przyg.	158.00
SILENT STEEL	4CD, przygodowa	163.00
SLIPSTREAM 5000	strzelanina	85.00
STONEKEEP	role playing	168.00
STRIKER '95	piłka nożna	132.00
STRIP POKER PRO	film 18 lat	135.00
SUPER STRIKE COMMANDER		48.00
TEKWAR	przygodowa 3D	146.00
TEMPEST 2000	super strzelanina	128.00
TERMINAL VELOCITY	strzel. 3-D	134.00
TFX	symulator lotniczy, super cena!	115.00
THE DIG	rysunkowa, przygodowa	158.00
THE LAST DYNASTY	przygodowa	146.00
THUNDERHAWK 2	symulacja	158.00
TIME GATE – KNIGHT CHASE		136.00
TOUCHE (PL)	przygoda muszkieterów	Tel.
UNIVERSE	przygodowa	47.00
VIRTUA CHESS	super szachy	135.00
WARCRAFT 2	rpg, startegia	145.00
WETLANDS	super strzelanina	146.00
WING COMMANDER ARMADA		46.00
WITCHAVEN	zręcznościowa 3-D	146.00
WORMS	rewelacyjna strategia	146.00

AMIGA

ALIEN BREED 3D	A1200, "Doom"	115.00
AMERICAN POKER	karciana 18 lat	9.50
AMITEKST MINI/PRO	edytor	10.00/36.50
BATTLESTORM	strzelanina	19.00
BANSHEE	A1200, strzelanina	52.00
BARBARIAN	bijatyki	14.50
BRUTAL FOOTBALL	sportowa	29.50
BRAIN FODDER	edukacyjny 5-D	29.50
BURNTIME	strategiczna	39.50
COLONIZATION	strategiczna	85.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	role play.	24.00
CYBERFORCE	przygodowa	29.50
CYTADELA	strzelanina 3–D	39.50
DAN WILDER	przygodowa 3-D	21.00
DOMAN	walki barbarzyńców	34.00
ENERGY MOVER	logiczna	34.00
EKSPERYMENT DELFIN	przygodowa	34.00
EPIC	symulator kosmiczny	24.00
FEARS	doomowata, A1200	58.00
FIELDS OF GLORY	strategiczna	48.00
FOREST DUMP	przygodowa	24.00
FRANKO	bijatyka	23.50
GATE 2 FREEDOM	przygodowa	29.50
GLOOM	doomowata, A1200	58.00
GUARDIAN	strzelanina	32.00
*HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
ISHAR 2	role playing	39.00
ISHAR 3	role playing	42.00
JAGUAR XJ220	wyścigi	24.00
JAMES POND 3	A1200, platformowa	30.00
JANOSIK	platformowa	10.00
JURAJSKI SEN	platformowa	21.00
KAJKO I KOKOSZ	przygodowa	39.00
KNIGHTS OF THE SKY	symulacyjna	24.00
LAMBORGHINI	wyścigi, też dla 2	39.00
LAST SOLDIER	platformowa	14.00
LIGA POLSKA MANAGER	manager	21.00
MAGICZNA KSIĘGA	przygodowa	24.00
METAL MUTANT	zręcznościowa	24.00
MISJA HAROLDA	przygodowa, 1000	50.00
MISTRZ POLSKI 96	manger piłkarski	Tel.
MORPH	A1200, platformowa	39.00
MR TOMATO	platformowa	20.00
NOVA PAINT	program graficzny	36.00
ODYSSEY	zręcznościowa	48.00
ORTOGRAF	słownik ortograficzny	14.00
PECHOWY PREZENT	przygodowa	29.50
PINBALL ILLUSIONS	flipper, A1200	54.00
PINKIE	platformowa	30.00
PITAGORAS	4 części matematyki, po	24.00
POLE WALKI	strategiczna	21.00
POLTERGEIST	"mówiona" przygodowa	29.50
*PRAWO KRWI	nawalanka	36.00
PROJECT BATTLEFIELD	strzel. 3–D	26.00
*ROBINSON'S REQUIEM	role playing	52.00
ROCKSTAR	manager gwiazdy rocka	Tel.
ROOSTER 1, 2	zręcznościowa	14.00/18.00
*SABRE TEAM	strategiczna	39.00
SKELETON KREW	A1200, strzelanina	39.50
*SOCCER KID	zręcznościowa	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2	manager	24.00
SPERIS LEGACY	przygodowa, A1200	104.00
STARBLADE	przygodowa	24.00
STREET HASSLE	nawalanka	11.00
SUPER TENNIS CHAMPS	tenis	48.00
TAEKWONDO MASTER	A1200	26.00
THE GAMES	olimpiada	24.00
*THEME PARK	strategiczna	79.00
TRAPS'N'TREASURES	platformowa	29.50
UBEK	"doomowata" 3DD, A1200	20.00
UNIVERSE	przygodowa	47.00
VITAL LIGHT	zręcznościowa	38.00
WILD CUP SOCCER	sportowa	38.00
WIZKID	platformowa	24.00
WOLFCHILD	platformowa	19.00
WORMS	strategiczna	103.00
XTREME RACING	samoch., A1200	61.00
ZOOL2, PREMIER MANAGER 2, LOTUS 3, STAR CRUSADE		55.00

* program posiada specjalną wersję dla A1200

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY	przygodowa pol.	40.00
BASTION	strategiczna	50.00
BATTLESTORM	strzelanina	19.00
BATMAN RETURNS	zręcznościowa	48.00
BRZDĄC	4 gry dla dzieci	25.00
BRUTAL FOOTBALL	sportowa	29.50
BUREAU 13	przygodowa	48.00
BURNTIME	strategiczna	39.50
CANNON FODER 2	strzelanina	48.00
COLONIZATION	strategiczna	85.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	role play.	24.00
CUCKOO ZOO (PL)	dla dzieci	67.00
DESERT STRIKE	strzelanina	61.00
EPIC	symulacja kosmiczna	27.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyg.	75.00
FOOTBALL GLORY	piłka nożna	51.00
FRONT LINES	strategiczna	56.00
GRAND PRIX UNLIMITED	wyścigi	29.50
GUILTY	przygodowa	48.00
HANNIBAL (PL)	strategiczna	46.00
HARPOON 2	strategiczna	48.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
HISTORIA POLSKI	edukacyjny	26.00
IMPERIUM GALACTICA	strategiczna	19.50
INFERNO	symulacyjna kosmiczna	95.00
INFERNO SPEC.	+metal box, T-shirt	115.00
ISHAR 2	role playing	39.00
ISHAR 3	role playing	45.00
KA–50 HOKUM	symulacyjna	48.00
KAJKO I KOKOSZ	przygodowa	49.50
KLIK & PLAY	tworzenie gier	85.00
KOSMOS	ekonomiczno–strategiczna	36.00
LAMBORGHINI	wyścigi też dla 2	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95	manag.	39.00
LOW BLOW	boks	29.50
MEGA BLAST	strzelanina	23.50
METAL MUTANT	strzelanina	24.00
MISJA HAROLDA	przygodowa	50.00
NASCAR RACING	wyścigi auto	73.00
OPERATION COMBAT 2	strategiczna	23.50
ORTOGRAFIA PRO	edukacyjny	19.00
PIOTRKÓW	strategiczna	42.00
PRAWO KRWI	nawalanka	36.00
RAMON'S SPELL	przygodowa	36.00
ROBINSON'S REQUIEM	role playing	57.00
ROOSTER	zręcznościowa	29.50
S.S.M. MANAGER PIŁKARSKI		16.50
SABRE TEAM	strategia, komandosi	46.00
SCOTTISH OPEN	virtualny golf	57.00
SKAUT KWATERMASTER	przygod.	36.00
SOŁTYS	przygodowa	36.00
SPY MASTER	przygodowa	23.50
STARBLADE	przygodowa	24.00
STARSHIP COMMAND ADVENTURES		50.00
STORM MASTER	strategiczna	29.50
ŚWIRUS	przygodowa, WINDOWS	40.00
TEENAGENT	przygodowa pol.	49.00
TFX	symulator lotniczy	115.00
THE GAMES	olimpiada	24.00
TRANSPORT TYCOON	strategiczna	48.00
TYRIAN	strzelanina	36.00
UNCOVER IT	arkanoid 18 lat	23.50
UNIVERSE	przygodowa	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA		,30.00
WORMS	strategiczna	115.00
X–COM: TERROR Z GĘBIN (PL)		85.00

CD 32

ALIEN BREED 3D	"Doom", hit!	120.00
BUBBA'N'STIX	platformowa	18.00
CHUCK ROCK	platformowa	18.00
CHUCK ROCK 2	platformowa	18.00
DRAGONSTONE	przygodowa	50.00
FLY HARDER	strzelanina	50.00
GLOOM	strzelanina 3-D	73.00
KID CHAOS	platformowa	39.00
PINBALL ILLUSIONS	flipper	61.00
PREMIERE	platformowa	16.00
SKELETON KREW	strzelanina	39.00
SPERIS LEGACY	role playing	109.00
UNIVERSE	przygodowa	62.00
VITAL LIGHT	zręcznościowa	24.00
WORMS	strategiczna	115.00

COMMODORE 64

DRIP	platformowa	7.00
DR MAD	przygodowa	7.00
DROID	strzelanina	7.00
ETERNAL	przygodowa	7.00
FANTASTIC SOCCER	piłka nożna	7.00
FOOTBALL MANAGER 3	manager	9.50
GWIEZDNY MANAGER	manager	7.00
KACPER	platformowa	7.00
KOLONY	strategiczna	7.00
KRAKOUT	zręcznościowa	7.00
MANAGER PIŁKARSKI	manager	7.00
MONSTRUM	platformowa	7.00
NAJEMNIK I i II	zręcznościowe	7.00
ROCKSTAR	2 kasety, manager	8.50
SKY HIGH STUNTMAN	zręcznościowa	7.00
WŁADCA	strategiczna	7.00
WŁADCY CIEMNOŚCI	przygodowa	7.00
ZAMCZYSKO	przygodowa	8.50

ATARI XE

AROUND THE PLANET	przygodowa	7.00
ARTEFAKT PRZODKÓW	przygodowa	7.00
CRYPTS OF EGYPT	zręcznościowa	7.00
DROGA WOJOWNIKA	zręcznościowa	7.00
FANTASTIC SOCCER	piłka nożna	7.00
INNY ŚWIAT	role playing	7.00
KSIĄŻĘ	strategiczna	7.00
MIECZE VALDGIRA 2	przygodowa	7.00
NAJEMNIK 1 § 2	zręcznościowa	7.00
PHANTOM	przygodowa	7.00
PIŁKARSKI POKER	manager	7.00
PYRAMID	platformowa	7.00
ROCKMAN	zręcznościowa	7.00
STARBALL	zręcznościowa	7.00
WŁADCA	strategiczna	7.00

JAGUAR NOWOŚCI

DOOM	lepszy niż dla PC	265.00
FLASHBACK	przygodowa	230.00
KASUMI NINJA	nawalanka	145.00
PITFALL	platformowa	230.00
RAYMAN	platformowa	230.00
SUPER BURNOUT	motory	230.00
ULTRA VORTEK	nawalanka	265.00
HOVER STRIKE CD	strzelanina	230.00
HIGHLANDER CD	przygodowa	230.00

JAGUAR™
64–BIT MULTIMEDIA SYSTEM
750.– zł
Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

SUPER OFERTA
wiele nowych programów, a także:
NOWE CENY NA JAGUARA
CD-ROM Z PAKIETEM 4 GIER
ZA JEDYNE 645.00 zł
NOWE CENY NA PROGRAMY
CARTRIDGE JUŻ OD 95.00 zł
WIELE NOWOŚCI
JAGLINK, MEMORY TRACKCART

CLOCK SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

IBM PC wybrane tytuły:

CENY DLA CZŁONKÓW KLUBU →

Tytuł		Cena	karta Biała	karta Srebrna	karta Złota
10 PACK vol.13	10CD	148 zł	139 zł	131 zł	124 zł
10 PACK vol.14	10CD	160 zł	157 zł	144 zł	136 zł
11 TH HOUR	4CD,B,P	215 zł	204 zł	194 zł	183 zł
A4 NETWORK	B,P	128 zł	122 zł	115 zł	109 zł
ACROSS THE RHINE	B,P	131 zł	127 zł	121 zł	114 zł
ACTION SOCCER	B,P	76 zł	72 zł	68 zł	65 zł
ACTUA SOCCER	B,P	127 zł	116 zł	110 zł	104 zł
ALIENS	2CD,B	148 zł	138 zł	131 zł	123 zł
ALLIED GENERAL (PANZER GENER.)	2CD,B	145 zł	138 zł	131 zł	123 zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97 zł	92 zł	87 zł	82 zł
APACHE	B	179 zł	170 zł	161 zł	152 zł
AZRAEL'S TEAR	B	TEL.			
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	162 zł	161 zł	152 zł	144 zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71 zł	67 zł	64 zł	60 zł
BIOFORCE	B,P	110 zł	105 zł	98 zł	94 zł
BIZNES (TRANSPORT TYCOON,THEME PARK)	3CD,B,P	118 zł	106 zł	99 zł	94 zł
BUREAU 13	B,P	85 zł	81 zł	77 zł	72 zł
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157 zł	149 zł	141 zł	131 zł
CAPITALISM	B,P	122 zł	118 zł	110 zł	104 zł
CIVIL WAR	B,P	101 zł	96 zł	91 zł	86 zł
COMANCHE	B,P	61 zł	55 zł	55 zł	52 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł	105 zł	99 zł	94 zł
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	145 zł	139 zł	131 zł	124 zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	131 zł	127 zł	120 zł	114 zł
CYBERIA	B	99 zł	94 zł	89 zł	84 zł
CYBERSPEED	3CD,B	155 zł	147 zł	140 zł	132 zł
CYBERWAR	4CD,B	169 zł	161 zł	152 zł	144 zł
CYCLONES		66 zł	62 zł	59 zł	55 zł
DAGGER'S RAGE	B	105 zł	100 zł	95 zł	89 zł
DARK FORCES	B	183 zł	174 zł	165 zł	158 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	131 zł	127 zł	121 zł	114 zł
DEATH KEEP	B	TEL.			
DIG	B,P	159 zł	151 zł	143 zł	135 zł
DOOMSDAY	B	55 zł	52 zł	50 zł	47 zł
DRAGON LORE	2CD,B	60 zł	57 zł	54 zł	51 zł
DRUG WARS	B,P	99 zł	94 zł	89 zł	84 zł
DRUID	B	148 zł	141 zł	133 zł	126
ECSTATICA	B,P	79 zł	75 zł	71 zł	67 zł
EUROFIGHTER 2000 TFX 2	B,P	189 zł	179 zł	169 zł	160 zł
F1 GP	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
FADE TO BLACK	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
FATAL RACING	B,P	98 zł	93 zł	88 zł	83 zł
FIFA 96	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł	86 zł	82 zł	77 zł
FRANKENSTEIN	B,P	159 zł	151 zł	142 zł	135 zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110 zł	105 zł	98 zł	94 zł
GAME GUN	B,P	189 zł	180 zł	170 zł	161 zł
GRAND PRIX MANAGER	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
GUILTY	B,P	85 zł	81 zł	77 zł	72 zł
HEART OF DARKNES	B,P	TEL.			
HELL	B,P	104 zł	99 zł	94 zł	89 zł
HELL FIRE ZONE	B,P	96 zł	93 zł	88 zł	83 zł
HEXEN	B	179 zł	170 zł	161 zł	152 zł
HI-OCTANE	B,P	49 zł	47 zł	44 zł	42 zł
JAGGED ALIANCE	B	170 zł	170 zł	161 zł	152 zł
KING'S QUEST VII	B,P	96 zł	90 zł	86 zł	83 zł
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110 zł	105 zł	99 zł	94 zł
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72 zł	68 zł	65 zł	61 zł
LITL DIVIL	B,P	70 zł	67 zł	63 zł	60 zł
LOST EDEN	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
MACHIAVELLI (wersja PL)	B,P	110 zł	105 zł	99 zł	94 zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
MEGAPACK 3	12CD,B	150 zł	143 zł	135 zł	128 zł
MEGAPACK 4	11CD,B	130 zł	132 zł	125 zł	140 zł
MEGAPACK 5	3CD,B	TEL.			
MEGAPACE	B	46 zł	44 zł	41 zł	39 zł
MILLENNIA	B,P	96 zł	93 zł	88 zł	83 zł
MORTAL KOMBAT III	B,P	179 zł	170 zł	161 zł	152 zł
NBA JAM	B	169 zł	161 zł	152 zł	144 zł
NBA LIVE 1995	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
NEED FOR SPEED	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
NOCTROPOLICE	B,P	79 zł	75 zł	71 zł	67 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł	67 zł	63 zł	60 zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129 zł	123 zł	116 zł	110 zł
PERFECT GENERAL II	B	119 zł	113 zł	107 zł	101 zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164 zł	158 zł	149 zł	139 zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101 zł	96 zł	91 zł	86 zł
PRISONER OF ICE	B,P	128 zł	122 zł	115 zł	109 zł
PSYCHO PINBALL	B	160 zł	161 zł	152 zł	144 zł
REBEL ASSAULT II	2CD,B,P	180 zł	180 zł	170 zł	161 zł
RETRIBUTION	B,P	91 zł	86 zł	82 zł	77 zł
REVENLOFT 2		79 zł	75 zł	71 zł	67 zł
RIDDLE OF MASTER LU	B,P	146 zł	138 zł	131 zł	123 zł
ROAD WARRIOR	B,P	110 zł	105 zł	99 zł	94 zł
SAVAGE WARRIORS		79 zł	75 zł	71 zł	67 zł
SCREAMER	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P	129 zł	123 zł	116 zł	110 zł
SHOCKWAVE	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
SILENT HUNTER	B	TEL.			
SILENT STEEL	4CD,B	183 zł	174 zł	165 zł	156 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł	82 zł	77 zł	73 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	79 zł	75 zł	71 zł	67 zł
SPACE QUEST VI	B,P	108 zł	103 zł	97 zł	92 zł
STONEKEEP	B,P	160 zł	161 zł	152 zł	144 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł	129 zł	122 zł	116 zł
SU 27 FLANKER	B	TEL.			
SYMULATORY (1942,WINGS OF GLORY,F14)	3CD,B,P	110 zł	105 zł	99 zł	94 zł
TEENAGENT (wersja PL)	B,P	83 zł	80 zł	62 zł	69 zł
TEKWAR	B,P	145 zł	138 zł	131 zł	123 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	59 zł	54 zł	60 zł	59 zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146 zł	138 zł	131 zł	124 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł	67 zł	64 zł	60 zł
THUNDERHAWK II	B,P	158 zł	150 zł	142 zł	134 zł
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	138 zł	129 zł	122 zł	116 zł
UNDER A KILLING MOON	4CD,B	159 zł	151 zł	143 zł	135 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł	99 zł	94 zł	88 zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134 zł	127 zł	121 zł	114 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	129 zł	129 zł	122 zł	116 zł
VIRTUAL POOL	B	158 zł	150 zł	142 zł	134 zł
WARCRAFT 2	B,P	145 zł	136 zł	131 zł	122 zł
WEREWOLF VS COMMANCHE	B,P	122 zł	110 zł	110 zł	104 zł
WETLANDS	B,P	145 zł	138 zł	131 zł	123 zł
WING COMMANDER 4	7CD,B,P	TEL.			
WITCHEVEN	B,P	145 zł	138 zł	131 zł	123 zł
WOODRUFF	B,P	98 zł	93 zł	88 zł	83 zł

CD-ROM

IBM PC , AMIGA CD32
AMIGA CDTV , A570

WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera,który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.

karta BIAŁA 5 % rabatu — Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **200 zł**

karta SREBRNA 10 % rabatu — Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **400 zł**

karta ZŁOTA 15 % rabatu — Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **600 zł**

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot. WSZYSTKIE POJEDYNCZE ZAKUPY SĄ SUMOWANE.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- wysokie rabaty na płyty CD-ROM
- aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.
- materiały reklamowe (plakaty, prospekty itp.)
- telefoniczną pomoc techniczną

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

I WIELE INNYCH ...

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALFRED CHICKEN		25 zł
ALIEN BREED 3D	B,P	119 zł
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ARCADE POOL	B,P	63 zł
BATTLETOADS		25 zł
BEAVERS		61 zł
BRIAN THE LION	B	42 zł
BUBBA & STICKS		37 zł
CANNON FODDER	B	50 zł
CASTLES II		60 zł
D/GENERATION		25 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE		50 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70 zł
DENNIS	B	50 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
FIRE & ICE		60 zł
FLY HARDER		51 zł
FURY OF THE FURRIES		25 zł
GLOOM	P	73 zł
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL.		60 zł
GUARDIAN		48 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	P	68 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69 zł
JAMES POND 3	B	57 zł
JOHN BARNES	P	54 zł
JUNGLE STRIKE	B	65 zł
KID CHAOS	B	58 zł
KINGPIN	B,P	61 zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60 zł
MEAN ARENAS		56 zł
MICROCOSM	B	76 zł
MORPH		31 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNATIC		25 zł
PIRATES GOLD		115 zł
PREMIERE		25 zł
QUIK THE THUNDER RABBIT		30 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	68 zł
ROAD KILL		51 zł
SENSIBLE SOCCER		43 zł
SHADOW FIGHTER		124 zł
SIMON THE SORCERER		65 zł
SKELETON KREW	P	52 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58 zł
STRIKER		55 zł
SUBWAR 2050	B	65 zł
SUPER FROG	B,P	39 zł
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170 zł
THE BIG SIX		61 zł
THE CHAOS ENGINE		25 zł
THE CLUE		126 zł
THE RYDER CUP	B	56 zł
TOTAL CARNAGE		44 zł
TROLLS		45 zł
UNIVERSE	P	62 zł
VITAL LIGHT	B	30 zł
WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER		57 zł
WILD CUP SOCCER	B	50 zł
WING COMMANDER I		60 zł
WORMS	B,P	108 zł
ZOOL 2		60 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMIGA TOOLS		88 zł
AMIGA TOOLS 3		85 zł
AMINET 7,8,9,10		50 zł
AMINET SET	4CD	135 zł
AMINET SET 2	4CD	135 zł
BCI NET 2		49 zł
CDA SENSATION		68 zł
CD EXCHANGE 1		71 zł
CD NETWORK		74 zł
CD NETWORK2		80 zł
CDPD PL	P	50 zł
DEMO MANIA		50 zł
DŹWIĘKI I MODUŁY	P	60 zł
HUTCHINSON'S ENCYCLOPEDIA		20 zł
MEETING PEARLS 1		39 zł
MEETING PEARLS 2		59 zł
MEETING PEARLS 3		59 zł
NOW GAMES 1		44 zł
NOW GAMES 2		64 zł
SCENA PL	P	50 zł
SPECY 2		104 zł
SUPER MIMIC 3.0	B,P	80 zł

PEŁNA OFERTA WYSYŁANA PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (Prosimy podać typ komputera)

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

- telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00): (022) 36-42-65 lub (02) 628-42-48 w.114
- listownie : CLOCK BIURO HANDLOWE WARSZAWA 01-856 ul.Przybyszewskiego 13/12

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY

DH JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

☎ 620-42-48 wew.114

CoCo International Ltd

Tel. (036) 22621 w. 46
Fax (036) 24944

Ponad 600 różnych tytułów PC CD za zamówieniem pocztowym

Tytuł	Detal z Vat	Hurt bez Vat
7th Guest	59,90	39,92
11 th Hours	179,90	123,22
Aces of the Deep	119,90	79,90
Bureau 13	69,90	47,75
Buried in Time	179,90	123,22
Chaos Control	129,90	73,24
Command & Conquer	144,90	93,56
Creature Shock	119,90	79,90
Crusader	133,90	86,64
Cyberia	69,90	46,50
Cyberwar	144,90	99,90
Cyclmania	99,90	66,57
Dark Force	139,90	93,23
Delta V	79,90	52,39
Dragon Lore	65,90	44,58
Dungeon Keeper	TEL.	TEL.
Ecstatica	72,90	47,04
EF 2000 (TFX 2)	179,90	119,90
Fifa Int. Soccer 96'	133,90	86,64
Fade to Black	133,90	86,64
Full Throttle	149,90	99,69
FX Fighter	124,90	86,22
Gabriel Knight	73,90	46,72
Gabriel Knight II	174,90	115,36
Hell	79,90	53,25
I have no mouth, and I ...	179,90	119,24
Indy Car Race II	169,90	113,22
Inferno	69,90	39,89
Ishar 3	89,90	60,04
King Quest VII	109,90	73,24
Legend of Kyrandia 3	159,90	105,96
Lion King Act. Center	159,90	105,96
Mad Dog I	69,90	47,57
Mad Dog 2	69,90	47,57
Megapack 3	134,90	85,00
Megapak 4	139,00	87,00
Menzoberranzan	65,90	43,95
Mortal Kombat III	173,90	116,23
M.S. Fury 3	149,90	101,64
Myst	124,90	83,23
Nascar Racing	99,90	68,24
Need for Speed	133,90	86,64
NHL HOCKEY 96'	169,90	113,22
Panzer General	63,90	42,58
Phantasmagoria	169,90	103,82
Pocahontas Act. Center	169,90	103,89
Rebel Assault	90,90	60,82
REBELL ASSAULT II	165,90	124,90
Rise of the Triad	85,00	57,24
Screamer	159,90	103,42
Shannara	162,90	108,56
Shivers	179,90	119,34
Sim City 2000	79,90	59,89
Streetfighter 2	85,90	57,24
System Shock	79,90	49,90
Tekwar	159,90	103,55
Terminal Velocity	99,90	66,44
The Dig	156,90	100,30
The Riddle of Master Lu	Tel.	Tel.
Top Gun	179,90	119,34
Ufo Enemy Unknown	89,90	59,93
Under a Killing Moon	149,90	99,90
US Navy Fighter Gold	123,90	82,50
USS Ticonderoga	79,90	53,25
Wetland	139,90	106,56
Who shot Johnny Rock	49,90	32,46
Witchhaven	179,90	119,90
Wrestlemania	169,90	112,90
X-Wing Col	149,90	99,90
Europlus+ Prof. Pack	470,00	320,10
M.S. Cinemania 96'	169,90	109,90
M.S. Encarta 95'	129,90	88,73
M.S. Encarta 96'	199,90	136,90
World Atlas 5.0	49,90	33,30
Mediashare 1 - 18	16,90	11,20
Supergames 1 - 10	19,90	12,00
30 CD's Mediaproducts		299 Zł
Adultshare 1 - 8	25,00	13,90
Hot Adultpack	149,90	99,00
Soundspeaker 100 Watt	150	99
CD Writer Philips CDD 2000	4500	3350
Sony CD 55D	239	174
Toshiba XM-5302B	500	

Nowe Tytuły

NBA 96
TEL.

The Beast within
179,90

Megapack 4 :

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik

Begin S.C.
Krakowskie Przedmieście 55 20-072 Lublin

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft

ul. Krzywa 4, 05-071 Wesoła 4 k/Warszawy
tel. (0-90)297165
tel./fax (0-22)7731982

Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC

	Ceny w zł
7 dni 7 nocy	39,00
Football Glory	50,00
Harold's Mission	49,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	44,00
Ka-50 Hockum PL	39,00
Kajko i Kokosz	48,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Manager Piłkarski	20,00
Prawo Krwi	35,00
Teenagent	47,00
Ufo: Enemy Unknow	38,00
Vinyl - Bogini z Marsa	29,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

11-th Hour	215,00
A4 Nethworks	125,00
Allied General	149,00
Actua Soccer	119,00
Alone in the Dark III	95,00
Apache	120,00
Asterix	131,00
Battle Isle III	155,00
Buried in Time (3CD)	155,00
Capitalism	122,00
Clock Werx	145,00
Cyber Speed	149,00
Command & Conquer (2CD)	142,00
Crusader-No Remorse	130,00
Dragon's Lore	49,00
Druid	145,00
Euro Fighter 2000	185,00
Fatal Racing	96,00
Fate to Black	132,00
Fifa Soccer ,96	130,00
Football LTD	165,00
Frankenstein	153,00
Front Lines	76,00
Game Gun +Crime Patrol	153,00
Grand Prix Manager	130,00
Great Naval Battles IV	162,00
Heros of Might and Magic	155,00
Hexen	173,00
Hi-Octane	44,00
Johny Bazooka	tel.
Knight's Chase (Time Gate)	134,00
Marco Polo	134,00
Mortal Kombat III	173,00
NBA Jam	163,00
NBA Live ,95	tel.
Need for Speed	130,00
Phantasmagoria (7CD)	160,00
Prisoner of Ice	125,00
Raven Project	144,00
Rebel Assault II	185,00
Road Warrior (Curantine II)	108,00
Screamer	130,00
Sea Legends	154,00
Sensible World of Soccer	119,00
Shockwave Assault	130,00
Silent Steel	179,00
Steel Partners	142,00
Stonekeep	164,00
Strip Poker Pro	130,00
Su-27 Flanker	161,00
Teenagent PL	65,00
Tekwar ("William Shanter's")	142,00
The Dig	164,00
Thunderhawk II	154,00
Warchammer	163,00
Warcraft II	142,00
Wing Commander IV	tel.
Witchaven	145,00
Worms	133,00

IBM PC-programy użytkowe

MS-Dos Retail Upgrade	172,00
Windows '95 PL 3,5"	498,00
Windows PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Word 6.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Word PL for Windows '95 3,5"	852,00
Word Translator 3.0 for Windows	143,00
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Excel PL for Windows '95	852,00
Office 4.2 PL for Windows	1288,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00

AMIGA

Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Fears (A1200)	56,00
Harold's Mission	50,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Poltergeist	29,00
Prawo Krwi	35,00
Skarb Templariuszy	24,00
Speedway Manager II	23,00
Super Memo PL - CD ROM	78,00
Super Skidmarks	40,00
Taekwondo Master (A1200)	27,00
Worms	99,00

CD-32

Alien Breed 3D	117,00
Fears	71,00
Gloom II	71,00
Gunship 2000	137,00
Microcosm	67,00
Pirates Gold	113,00
Roadkill	50,00
Shadow Fighter	123,00
Super Frog	37,00
Super Memo PL	78,00
Super Skidmarks	68,00
Syndicate & Alfred Chicken	167,00
Universe	48,00
Worms	110,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysyłkowej

Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej): Toshinden, Rapid Reload, Jumping Flash!, Air Combat, Destruction Derby, Tekken, Mortal Kombat III, NBA Jam, Worms, Doom, Wipe Out, Novastorm, Warhawk i wiele innych

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-90) 29-71-65 lub (0-22) 773-19-82

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTEK
w godzinach
10.00 – 18.00

OPROCENTOWANIE REALNE JUŻ OD **1,45%!** za miesiąc

Komputer z procesorem 586-100MHz za **197,-!*** z VAT-em
Kolorowy monitor 14"LR, HDD 420MB, 4MB RAM, CD-ROM x4, Karta muzyczna 16bit Stereo, Karta graficzna 1MB PCI SVGA, Głośniki.
*24 miesiące RTV

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST,
PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.
a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.

– JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

Ceny zawierają 22% VAT

Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%

Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)

Posiadamy duży wybór bardzo dobrych, tanich stolików pod komputer

*RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
*PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
*DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

KUP RAZ A DOBRZE!

Amiga	RATA	I wpłata 20%	CENA
CD32	34,-	136,-	680,-
ProModule CD-32	40,-	158,-	790,-
Klawiatura CD-32	5,-	22,-	110,-
CD-32+ProModule+ Klawiatura	75,-	299,-	1490,-
A-1200 Escom	88,-	356,-	1750,-
A 1200 Escom -420 HDD	114,-	458,-	2250,-
A 1200 Escom -630 HDD	119,-	479,-	2350,-
A 1200#	75,-	299,-	1490,-
A 1200# - 420 HDD	101,-	400,-	1990,-
A 1200# - 630 HDD	106,-	420,-	2090,-
A 600#	39,-	157,-	780,-
A 500 - 1MB#	33,-	131,-	650,-
Modulator A 500#	4,-	16,-	80,-
Monitor Kolor # do Amigi	22,-	91,-	450,-
Monitor Kolor # do Amigi Commodore lub Philips	29,-	120,-	590,-

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.4 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką.
Komputery nie są plombowane! Można zmieniać konfigurację zgodnie z warunkami gwarancji.
Opcjonalnie: CD-ROM x4, Karta Muzyczna Stereo 16-bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

BELL		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	RAM MB	Karta muz. + głośniki
41	486DX 4-100 MHz	157,-	619,-	3090,-	—	—	—	4	—
42	486DX 4-120 MHz	162,-	638,-	3190,-	—	kolor 14"LR	420	4	—
43	486DX 4-133 MHz	167,-	658,-	3290,-	—	kolor 14"LR	420	4	—
51	586Cyrix 100 MHz	169,-	699,-	3390,-	—	—	—	4	—
51P	586Cyrix 100 MHz	197,- 24r.	1190,- 6m.	4290,-	—	kolor 14"LR	420	4	—
52	586Cyrix 120 MHz	186,-	730,-	4550,-	x4	kolor 14"LR	420	4	16-bit + głośn.
52P	586Cyrix 120 MHz	231,-	910,-	4190,-	—	—	—	8	—
75	Pentium 75 MHz	197,- 24r.	1090,- 6m.	5090,-	—	kolor 14" LR	850	8	—
75 P	Pentium 75 MHz	259,-	1019,-	4390,-	x4	kolor 14"LR	850	8	16-bit + głośn.
90	Pentium 90 MHz	223,-	870,-	4550,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
100	Pentium 100 MHz	231,-	910,-	4390,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
120	Pentium 120 MHz	254,-	999,-	4550,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
133	Pentium 133 MHz	289,-	1139,-	4990,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
Płyta INTEL Dopłata		5,-	20,-	99,-					
150	Pentium 133 MHz	315,-	1238,-	6190,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
166	Pentium 166 MHz	356,-	1398,-	6990,-	—	kolor 14"LR	850	8	—

W skład każdego zestawu Komputera OPTIMUS z Procesorem INTEL Pentium wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, CD-ROM x4, Oprogramowanie Systemowe, Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Twardy Dysk w Wymiennej Ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do Automatycznej Konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik Użytkownika w jęz. polskim, 24 miesiące Gwarancji. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

Optimus		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	Karta muz. + głośniki	Programy
5P60	Pentium 60 Mhz	197,-	839,-	3940,-	—	kolor 14" LR	528	—	Win'95
5P60P	Pentium 60 Mhz	223,-	878,-	4390,-	x4	kolor 14" LR	528	16-bit + głośn.	Win'95
5P75	Pentium 75 Mhz	259,-	1018,-	5090,-	x4	kolor 14" LR	850	—	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11
5P90	Pentium 90 Mhz	277,-	1090,-	5450,-	x4	kolor 14" LR	850	—	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11
5P120	Pentium 120 Mhz	310,-	1218,-	6090,-	x4	kolor 14" LR	850	SB16	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11
5P133	Pentium 133 Mhz	349,-	1370,-	6850,-	x4	kolor 14" LR	850	SB16	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11

WINDOWS'95 PL na CD dopłata 89,- (do komputerów z Pentium 75-133)
Rezygnacja z Monitora Kolor 14 LR – 829,-

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej. W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik w użytkownika po Polsku. Opcjonalnie CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki i oprogramowanie, Mysz z podkładką. Gwarancja 24 Miesiące. Pozostałe podzespoły w tabeli.

HARVARD		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	RAM MB	Karta muz. + głośniki	Magistrala
5P60	486 DX4-100 Mhz	201,-	790,-	3950,-	x4	kolor 14" LR	528	4	16-bit + głośn.	VLB
5P60P	Nx 586 -90 Mhz	237,-	932,-	4660,-	x4	kolor 14" LR	528	8	16-bit + głośn.	PCI
5P75	Pentium 75 Mhz	244,-	958,-	4790,-	x4	kolor 14" LR	850	8	16-bit + głośn.	PCI

Rezygnacja z Monitora Kolor 14 LR – 829,-

Dodatki	RATA	I wpł. 20%	CENA
Dodatkowe 4 MB Ram	20,-	80,-	399,-
Bez monitora Kolor 14" LR			829,-
CD-ROM x2 speed	14,-	59,-	289,-
CD-ROM x4 speed	28,-	116,-	519,-
CD-ROM x5 speed	28,-	116,-	569,-
CD-ROM x6 speed	35,-	140,-	699,-
K. Muz. 16-bit Stereo	17,-	70,-	349,-
Głośniki para	5,-	20,-	99,-
Dos 6.22	8,-	32,-	159,-
Windows 3.11 PL	9,-	38,-	189,-
Windows '95 CD	17,-	70,-	349,-
Norton Commander 5.0	10,-	40,-	199,-
Klawiatura ERGO-WIN'95	17,-	70,-	309,-

Zachowaj rachunek za sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

Nasze Ulubione...

W tym wydaniu „Naszych Ulubionych" opiszemy kilka nietypowych, lecz wartych obejrzenia pozycji. Będą też i filmy szeroko dostępne, choć niestety część z nich występuje tylko w wersji dla amerykańskiego systemu NTSC.

RIDING BEAN

Wydawca: Anime Projects
Czas trwania: 40 min.
Styl: Film akcji
Od lat: 18
Dostępna wersja: po angielsku i po japońsku z angielskimi napisami
Projekt postaci: Kenichi Sonoda (ten od BGC!)
Opis: Ulicami Chicago włada kierowca do wynajęcia, Bean Bandit, jeżdżący nieziemskim samochodem (700 koni pod maską!). Razem ze swoją partnerką Rally Vincent dostają zadanie warte 50 „kawałków" – dostarczyć 10-letnią dziewczynkę do domu. Okazuje się jednak, że zostają wrobieni w jej porwanie. W pościg za Bogu ducha winnymi rusza szalony glina Percy, a Bean i Rally postanawiają dorwać prawdziwych porywaczy.

RANMA 1/2 Seria TV

Wydawca: VIZ VIDEO (USA), KAZE ANIMATION (Francja)
Czas trwania: 6 x 75 min.
Styl: Komedia karate
Od lat: PG
Dostępna wersja: angielska i po japońsku z angielskimi napisami. We Francji po japońsku z francuskimi napisami.

Na podstawie komiksu Rumiko Takahashi pod tym samym tytułem.
Opis: Pan Tendo ma trzy córki: najstarszą Kasumi, średnia Nabiki i najmłodszą Akane. Pan Tendo chce, aby jedna z jego córek wyszła za mąż za syna jego dobrego przyjaciela. Pewnego dnia w ich domu pojawiają się dziwni goście – młoda dziewczyna w chińskim stroju i wielka panda. Okazuje się, że pandą jest jego przyjaciel Genma Saotome, a dziewczyną jego syn Ranma. Obaj przeszli mutację podczas podróży do Chin, a do ich normalnych postaci przywraca ich tylko polanie gorącą wodą – patrz KOMPENDIUM WIEDZY, str. 83.

OTAKU NO VIDEO

Wydawca: Anime Projects
Czas trwania: 100 min.
Styl: Komedia – dokument
Od lat: 15

Dostępna wersja: po japońsku z angielskimi napisami
Film wyprodukowany przez studio GAINAX, jedno z najpopularniejszych w Japonii.
Opis: OTAKU NO VIDEO (pol. Video Otaków) to animowana historia o fanach zrealizowana przez fanów. Animowana historia przerywana jest wywiadami z prawdziwymi japońskimi Otaku. Obie części są bardzo ciekawe i na pewno dostarczą wiele informacji na temat fanów anime w jej ojczyźnie. Koniecznie zaopatrzcie się w oryginał. Na czterech maczkiem zadrukowanych stronach dostarczanych z kasetą, opisane są wszystkie dowcipy ukryte w filmie. Otaku No Video to skarbnica wiedzy o anime!

APPLESEED

Wydawca: Manga Entertainment
Czas trwania: 68 min.
Styl: SF
Od lat: 15
Dostępna wersja: po angielsku
Na podstawie serii komiksowej narysowanej przez Masamune Shirow.

Opis: Po III Wojnie Światowej ostało się tylko jedno miasto Olympus, w którym mieszka reszta ocalałej ludzkości, sterowanej przez Bionoidy – pół ludzi pół roboty. Władze z całą konsekwencją utrzymują status quo w mieście. Służą do tego specjalne jednostki policji SWAT. Dunan Nats, specjalistka w walce oraz Bullarios Hekatonecles, pół człowiek pół robot, jako członkowie jednostki SWAT walczą z terrorystami chcącymi obalić system.

END OF SUMMER

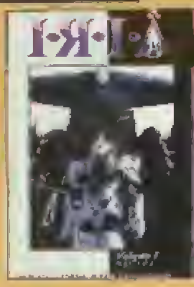
Wydawca: AD Vision (tylko USA – NTSC)
Czas trwania: 55 min.
Styl: Romans
Od lat: 18
Dostępna wersja: po japońsku z angielskimi napisami
Na podstawie japońskiej gry „Do-Kyu-Sei" (ang. Classmates)

Opis: Jest lato i wakacje, więc Wataru, uczeń szkoły średniej, postanawia zaprzyjaźnić się z dziewczyną swoich snów – Mai. Los zakochanych nie zawsze układa się po ich myśli, tak więc Wataru zamiast z Mai spędza wakacje z innymi dziewczynami (z różnym skutkiem). END OF SUMMER to romantyczna historia o zakochanych nastolatkach i ich problemach.

MOLDIVER

Wydawca: Pioneer
Czas trwania: 3 x 60 min.
Styl: Komedia SF
Od lat: PG
Dostępna wersja: po angielsku
Opis: Czy to samolot? Czy to pociąg? Nie, to Moldiver! Hiroshi Ozora, genialny 21-latek wynajduje możliwość zamiany swojej osoby w niezwyciężonego superbohatera. Siostra Hiroshi, Mirai, ma jednak inne wyobrażenie jak powinien wyglądać taki superbohater i dokonuje „niewielkich" zmian w wyglądzie Moldivera, który w zależności od sytuacji jest potężnym olbrzymem lub piękną panną. Mirai wykorzystuje wynalazek brata do swoich celów...

IRIA – ZEIRAM THE ANIMATION



Wydawca: Kaze Animation
Czas trwania: cz. I – ok. 70 min.
Styl: SF
Od lat: 15
Dostępna wersja: po japońsku z francuskimi napisami
Na podstawie „normalnego" filmu japońskiego SF opartego na idei „Obcego".
Opis: IRIA to łowczyni nagród, pracująca na zlecenie. Razem z przyjaciółmi lecą na ratunek ludziom uwięzionym w bazie kosmicznej, w której szaleje dziwne stworzenie – Zeiram. Pozornie niezniszczalny Zeiram, a raczej jego genetyczne klony, zostają zauważone na wielu planetach, więc IRIA wyrusza ich tropem.

URUSEI YATSURA Seria TV

Wydawca: Anime Projects
Czas trwania: Każda kaseta po 100 min.
Styl: Zwariowana komedia
Od lat: PG i 15
Dostępna wersja: po japońsku z angielskimi napisami
Na podstawie komiksu Rumiko Takahashi pod tym samym tytułem.
Opis: Oni – rasa obcych postanawiają najechać Ziemię. Dają nam jednak ostatnią szansę, losowo wybrany człowiek jako nasz reprezentant zmierzy się z ich księżniczką Lum! Na nasze nieszczęście tym wybrańcem jest Ataru Maroboshi, uczeń szkoły średniej w dzielnicy Tomobiki. Seria TV to 150 odcinków klasycznej komedii mangowej. Dla mnie Lum rządzi. Przeczytacie o niej za miesiąc!

Arigato gozaimasu
Root-San

■ Chcieliście klubu? Już jest! Pierwszy w Polsce Klub Miłośników Manga i Anime KAWAII powstał w Krakowie i zrzesza członków z Polski i zagranicy. KAWAII wydaje swój własny magazyn (fan-zine), w którym znajdziecie informacje na temat najróżniejszych filmów, a nawet poczytacie mangowy komiks! Klub KAWAII jest w ciągłym kontakcie z takimi międzynarodowymi fanklubami jak amerykański Anime Hassin czy angielski Anime Kyo, co zapewnia jego członkom dostęp do potężnej bazy danych adresów innych fanów na całym świecie. Adres klubu: KAWAII, Piotr Rogóż, ul. Sobieskiego 24/6, 31-136 Kraków.

■ Założyciel klubu Anime Kyo – Carlo Bernhardi doniósł nam, że ma już kilkudziesięciu członków z Polski. Również od Helen McCarthy, redaktorki naczelnej angielskiego miesięcznika AnimeFX, dowiedzieliśmy się, że przyszło do niej ok. 40 listów z Polski! Brawo! Tak trzymać! Tylko nie naróbcie nam wstydu i dbajcie o dobre imię Polski.
■ W SAILOR MOON wyświetlanym na Polsacie pojawiła się nowa czarująca czarodziejka. Jest nią Makoto Kino – Sailor Jupiter. Szkoda, że nie przetłumaczono jej imienia na język polski – Jupiter to przecież Jowisz.
■ Czy wiecie, że oprócz gry jest również STREET FIGHTER komiks, opowiadający o przygodach street fighterów w walce z BISONEM? To nie wszystko! Idąc za ciosem firma CAPCOM wyprodukowała serial TV dziejący się przed wydarzeniami z gry i komiksu. Większość postaci ma tam ok. 15 lat, a Cammy nawet 10. Opisywany przez nas film w chronologii całej historii plasuje się mniej więcej w czasie trwania fabuły gry, zaś w najnowszej produkcji o street fighterach, kilkuczęściowej serii OAV pojawiają się nowe postacie, nie znane wcześniej.

STREET FIGHTER 2 THE ANIMATED MOVIE

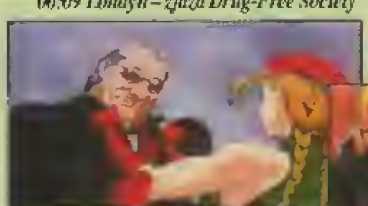
Film akcji, a precyzyjnie „sztuk walki", oparty na popularnej grze komputerowej STREET FIGHTER. Demoniczny generał BISON zamierza podbić świat posługując się zniewolonymi siłą hipnozy wojownikami. Przeciw niemu występują najlepsi agenci tajnych służb (CHUN-LI, GUILE) oraz grono mistrzów sztuk walki (RYU, KEN, HONDA), których generał zamierzał wykorzystać do własnych niegodziwych celów. Głównym i zarazem najatrakcyjniejszym elementem akcji są pojedynki między białymi a czarnymi charakterami.

Produkcja: CAPCOM
Wydawca europejski: Manga Entertainment
Czas trwania: 100 min.

15

Cyfry na początku wiersza podają, z której sekundy filmu pochodzi dana klatka.
00:00 Początek filmu.

06:09 Londyn – zjazd Drug-Free Society



06:13 ...dokonuje morderczego zamachu na lidera organizacji

06:32 ... zostaje pojmana

08:28 Baza sił Lotniczych - Patterson

05:18 Tajlandia – Ryu rzuca Hadoukena

06:14 Cammy White – cierpiąca na amnezję, była pracowniczka MI-6...

06:26 Pomimo brawurowej walki...

W tym miesiącu opisujemy film, który usatysfakcjonuje fanów anime oraz fanów gier. Dlatego też zaprosiłem do naszej skromnej rubryki sławnego znawcę tematyki giercowo-bijatykowej, kolegę redakcyjnego, bożyszcze tłumów – Gulasha!!!

Wprawdzie Root-San znam od kilku lat, jednak pierwszy raz zawitałem w jego gościnnych progach całkiem niedawno. Jestem bowiem z natury leniwy i nigdy mi się nie chciało... tym razem jednak wleciałem w MANGA ROOM niczym na skrzydłach, z wywieszonym jęzorem i ciężkim, przyjemnie brzęczącym plecakiem. Wygodnie zasiedliśmy przed 35-calowym telewizorem, stereofonicznym video i głośnikami SURROUND powbijanymi nawet w ściany za głowami, aby obejrzeć STREET FIGHTER THE ANIMATED MOVIE. Było fajnie. Wyszedłem z pustym plecakiem. Root-san, jako prawdziwy Otaku i znawca Anime opowie wam o filmie, ja zaś mogę tylko dorzucić trzy zdania w kontekście gry.

Po pierwsze: Dobrze się stało, że jest to film animowany. Pamiętamy, że postacie w grze są rysowane, a nie digitalizowane jak w MK. Pamiętamy też, jaką kichą okazał się STREET FIGHTER z aktorami, zaś gra SF THE MOVIE nie dorasta KOMBATOWI do pięt pod względem animacji postaci.

Po drugie: W filmie czuło się klimacik gierki. Występuje większość postaci, pokazują swoje specjalne ciosy, czadowo się biją. Widać kto jest zły, kto dobry, kto głupi – zupełnie jak w grze. Historie niektórych postaci są trochę pozmieniane w stosunku do gierkowych, ale w sposób, który nie budzi niepokoju nawet u fana-maniaka. Bardzo fajnie to wszystko zrobili.

Po trzecie: Czadowe sceny... Jak RYU na początku dziurawi SAGATA, wyjeżdża mu z DRAGON PUNCHA i powitanie. Przyjaźń... właśnie o niej jest ten film!

W każdym razie chciałem powiedzieć, że STREET FIGHTER ANIMATED jest bardzo fajnym filmem i każdy kto lubi grę, powinien go zobaczyć. Tych zaś, którzy nie lubią gry zaręczam, że polubią film.

Gulash

Root-San back in Action!

SF THE ANIMATED MOVIE nie jest typowym anime. Mimo że jest to produkcja japońska, odbiega jednak od stylu przyjętego w tego typu filmach. Projekt postaci jest bardziej gierkowy niż mangowy, toteż próżno się doszukiwać w tym filmie dużych oczu czy kawaii panienek. Chun-Li jest oczywiście kawaii, ale w troszeczkę inny sposób niż do tego przywykliśmy. Generalnie wszystkie postacie aż toną w masie mięśniowej. Już bardziej mangowe są postacie w konkurencyjnych dla SF produkcjach jak VIRTUA FIGHTER ANIMATED czy FATAL FURY, ale

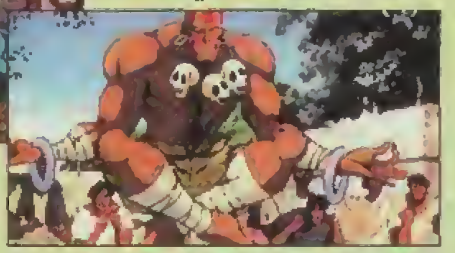
15:08 W pamięci stają mu obrazy jak wraz z Kenem jako młodzi chłopcy ćwiczyli pod okiem mistrza Goukena...

13:47 Tymczasem gdzieś w górach Ryu samotnie ćwiczy wyskoki Shadouken

15:45 ...wtedy ostatni raz widział się z przyjacielem

08:48 Agentka Interpolu Chun Li usiłuje nakłonić do współpracy kapitana Guile.
09:05 Jak wiadać, z miernym skutkiem

28:26 Kalkuta – typowa walka uliczna na pieniądze
28:38 Jogin Dhalsim vs. Honda



jest to sprawa na oddzielny opis. Tak jak powiedziałem na początku, nie jest to typowe anime, więc ortodoksyjni Otaku mogą podejść do tego filmu z pewnym dystansem. Mimo to jest to film godny uwagi, chociaż skierowany przede wszystkim do fanów gry.

Film jest dla producenta gry, firmy CAPCOM, jeszcze jedną formą reklamy swojego produktu. Tworzy do-

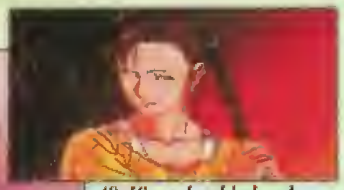
30:14 Dhalsim wyczuwa obecność Ryu wśród gapiów, dekoncentracja kosztuje go przegraną

47:16 Nowy Jork – Chun Li bierze długi, gorący prysznic...

i USA funkcjonują dwie różne jego wersje. W kooperacji z zachodnim producentem (w tym przypadku jest to angielska Manga Entertainment Inc.) CAPCOM zmienił w SF imiona niektórych postaci (na te z amerykańsko-europejskiej wersji gry), muzykę w filmie (zachodnia naprawdę rządzi – gra m.in. Alice in Chains) oraz nieznacznie dialogi. Film bynajmniej nie traci, a moim zdaniem wręcz zyskuje na tych modyfikacjach, staje się bardziej komercyjno-strawny dla fanów gry.

Co do animacji samej w sobie, to jest ona bardzo ładna i na pewno może być stawiana w grupie tych lepszych. Zastosowano trochę efektów komputerowych (np. wizjer cyborga czy hipnozy BISONA), co jeszcze bardziej umila oglądanie. Akcja jest bardzo szybka, miodność podnosi się do naprawdę wysokiego poziomu. Przez 100 minut nie ma czasu na nudy. Dla fanów STREET FIGHTERA jest to „lektura" obowiązkowa. Dla Otaku ciekawy przykład tego jak jeszcze można wykorzystać animacje. W porównaniu z wersją z aktorami jeszcze bardziej utwierdza mnie w przekonaniu, że Anime przewyższa większość zwykłych fimów jakością i elastycznością. Po prostu ANIME RULEZ!

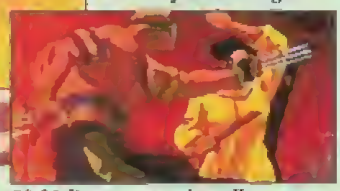
Sayonara!
Root-san



49:19... gdy układa włosy...

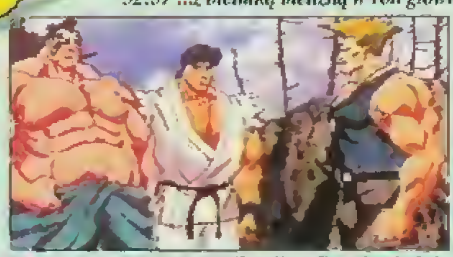
49:37... atakuje najemnik z Shadow Law...

49:47 ...jest nim Vega



50:21 Rozpoczyna się walka...

52:57 ...z bielutką bielizną w roli głównej



01:12:54 Tajlandia – Ryu dowiaduje się od kpt. Guila o porwaniu Kena

01:16:38 Ostatni uśmiech Bison

01:19:03 Ken w transie atakuje Ryu
01:29:06 Ken odzyskuje świadomość i staje po właściwej stronie
01:38:33 Koniec, poprzedzony piekłem.

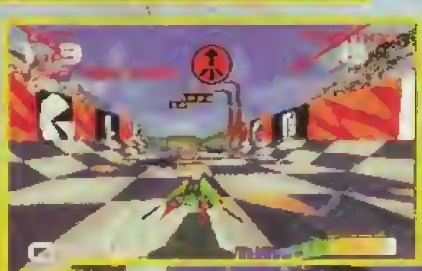
EET FIGHTER II

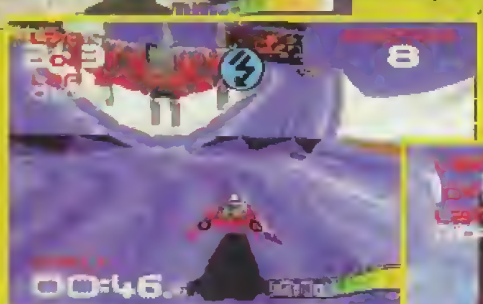
THE ANIMATED MOVIE

datkową otoczkę odpowiedniej atmosfery dla giercmanów. Dlatego też, jak to zauważył Gulash, film nie odbiega od fabuły gry. Autorzy starali się wstrzelić w konkretny rynek odbiorców. W Japonii oraz w Anglii

© Capcom, © Steve Kyte
© Manga Entertainment

WIPEOUT





WIPEOUT to bardzo nietypowe wyścigi. Przede wszystkim jest to gra zręcznościowa, w której nie obowiązują żadne reguły. Nie możesz się rozbić, ba, nie możesz nawet uszkodzić swojego pojazdu. Nawet, gdy skaczesz przez wielkie przepaście i rozpadliny jesteś bezpieczny – kiedy coś ci nie wyjdzie, pojawi się pojazd ratowniczy i grzecznie przeniesie cię z powrotem na trasę. Stracisz sporo czasu, ale przeżyjesz. Wszelkie zderzenia, stłuczki, czy otarcia o bandę owocują jedynie utratą prędkości. Oczywiście wiąże się to też z uzyskaniem gorszego czasu.

Gra jest dosyć trudna. Sterowanie, niby proste, w rzeczywistości nastręcza sporo trudności. Przede wszystkim zaskakuje obecność dwóch hamulców – lewego i, prawego. Sporo czasu upłynie zanim gracz wybada jak można ich używać. Najprościej jest wytracić równomiernie prędkość – wciskasz oba hamulce i pojazd zwalnia. Jednak nie na tym sztuka polega. Dwa hamulce ułatwiają ci pokonywanie zakrętów. Umiejętne wykorzystanie ich pozwoli ci zaoszczędzić wiele cennych sekund. Najtrudniejsze są sztuczki z użyciem jednego hamulca, przyspieszacza i kierownicy, ale przecież nie takie rzeczy się ze szwagrem robiło...

Najtrudniejszy element tej gry to tory. Trasy są pokręcone niczym proces myślowy schizofrenika. Wznoszą się i opadają, rozwidlają i łączą. Nie mówiąc już o dziesiątkach złośliwie porozmieszczanych zakrętów. Do tego dochodzą jeszcze małe przepaście do przeskakiwania... a każda kolizja powoduje znaczną utratę prędkości. Trzeba wykonywać karkołomne sztuczki by nie wypaść z toru. Technika jazdy, o ile tak można nazwać jazdą, jest naprawdę istotna. Zanim twoje osiągi będą na przyzwoitym poziomie, czeka cię wiele przegranych wyścigów. Cały wyścig przypomina mi zwariowaną jazdę kolejką w wesołym miasteczku, tyle tylko, że tutaj możesz wypaść z toru i jeździsz na czas.

Gra wciąga. Po pewnym czasie, maksymalnie skupiony, wpatrujesz się w tor i jedyne co robisz to kombinujesz jak by tu pokonać następny zakręt. Podczas szaleńczej gonitwy odgrywane są ścieżki audio – głównie techno. Takie kawałki pasują do klimatu. Twoi przeciwnicy to nieźli wymiatacze, przygotuj się więc na częsty widok cudzych rur wydechowych. Poza tym nie bądź zdziwiony, gdy ktoś podrzuci ci jakąś wybuchową niespodziankę. Podczas wyścigu pamiętaj, że nie ma żadnych sędziów – jeśli możesz kogoś ładnie wywalić z toru, nie omieszkaj tego zrobić. Wiadomo – cel uświęca środki.

PSYGNOSIS przygotowała tę grę przede wszystkim na PlayStation, dlatego też nie znajdziesz tu wielu opcji, wydawało by się niezbędnych przy wyścigach. Najbardziej brakuje możliwości ścigania się w kilka osób. Autorzy konwersji na PC CD zapowiadają, że niebawem wydany będzie dodatek obsługujący kabelek, modem i sieć. Muszę też zmartwić posiadaczy kart dźwiękowych Gravisa – WIPEOUT nie chce wydać na tych kartach najmniejszego dźwięku.

WIPEOUT przygotowano nadzwyczaj starannie. Przede wszystkim zachwycają bardzo sprawnie działające algorytmy rządzące grafiką. Największym osiągnięciem programistów było opracowanie płynnie działającego programu z jednoczesnym wyświetlaniem wielu teksturowanych obiektów. Co prawda wszystkie obiekty są dosyć schematyczne, ale gra jest tak dynamiczna, że gracz nie ma czasu na dokładniejsze analizy. Oko po prostu cieszą kolejne fontanny kolorów, które mija się z niesamowitą prędkością. Całość robi naprawdę dobre wrażenie.

Pragnę zaznaczyć, że WIPEOUT przeznaczony jest raczej dla wielbicieli gier zręcznościowych. Na pewno nie polecam tej gry miłośnikom realistyczniejszych wyścigów samochodowych. Tutaj nie ma żadnych zasad – liczy się zwycięstwo i dobra zabawa.

KaYteck

Psygnosis'95

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Playstation

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: marzec

Licencja (PC CD)